アルカディア創刊10周年リニューアル号!

平成21年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第6号 通巻109号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2009
June
No.109
特別定価
880yen

10th Anniversary ARCADIA

re-born
再誕アルカディア

ホッピングロード
シャイニング・フォース クロス
旋光の輪舞 Dis-United Order
豪血寺一族 先祖供養
セガネットワーク対戦麻雀MJ4
GuitarFreaksV6 BLAZING!!!!
DrumManiaV6 BLAZING!!!!
beatmania IIDX 16 EMPRESS
pop'n music 17 THE MOVIE
すっごい!アルカナハート2
STREET FIGHTER IV
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
セニョール ニッポン!
HUMMER

三大特集

◉読めば勝てる! 新生KOFを大解剖!
[一から始める新生KOF]
THE KING OF FIGHTERS XII

◉新バージョン追加カードリスト掲載!
[煉獄を極める!!]
LORD of VERMILION 煉獄からの誘い

◉今が旬! いよいよ追加機体もロールアウト!!
[“ガンダム祭り”必勝マニュアル]
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

◉名物コーナーがリニューアル!
海の王様 猛者通信～雪の魔王編～

◉「闘劇魂」の人気コーナーがアルカディア誌上に!
注目対戦ゲーム キャラクターランキング

◉ゲームアイドルが目指す格ゲー全一!?
杏野はるな・闘劇への道!!

◉世界一の格闘ゲームの祭典開幕!
闘劇'09

CONTENTS —目次— ARCADIA

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio(福島トオル)

2009
June
No.109

『THE KING OF FIGHTERS XII』
Illustration by SNK PLAYMORE
©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

※「Game」と「Index」の後ろに記載されている赤い数字が、アンケートに記入する記事番号です。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

1 beatmania IIDX 16 EMPRESSサイン入りポスター(コナミデジタルエンタテインメント様ご提供)4名
2 ラグナ・声優&デザイナーサイン入りイラスト色紙(アークシステムワークス様ご提供)1名
3 うろおぼ絵イラスト色紙セット「有名な宇宙人」(アークシステムワークス様ご提供)3枚セット1名※詳細は71ページ参照
4 THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 03(コロムビアミュージックエンタテインメント様ご提供)1名
5 三国志大戦3公式エリア大会~羅刹への道~オリジナルストレージBOX(セガ様ご提供)5名※色は選べません
6 「トライアルデッキ シャイニング・フォース イクサ」&「トライアルデッキ Fate/stay night」(ブシロード様ご提供)2種セット2名
7 シャイニング・フォース クロス ロケテスト配布ポスター(セガ様ご提供)5名
8 ストリートファイターIV全国大会DVD(eb!提供)3名
9 スターホース2アルティメット・ガイドブック(eb!提供)3名
10 東京ジョイポリス パスポート(セガ様ご提供)2枚セット5名
11 ナンジャタウン パスポート(ナムコ様ご提供)2枚セット5名
12 使用済みレアカード・PR・EXカードなど詰め合わせ109枚セット(編集部提供)1名
※さまざまなタイトルの編集者使用済みカードのセットです。状態は保証しません。
13 ふぁん散歩ローダー(編集部提供)2枚セット5名
14 ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
15 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
16 アルカディア特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

A 劇場版 天元突破グレンラガン添い寝シーツ(セガ様ご提供)2種セット2名
B ドアラスーパージャンボぬいぐるみVer.2(セガ様ご提供)2種セット2名
C ドアラクッション(セガ様ご提供)2種セット2名
D ロザリオとバンパイア胸部立体レリーフマグカップ(セガ様ご提供)2種セット2名
E 鉄道むすめ特別快速エクストラフィギュアVol.2(セガ様ご提供)2種セット2名
F 鉄のラインバレル組立式DXフィギュア(バンプレスト様ご提供)2名
G フレッシュ プリキュア!DX組立式ガールズフィギュア(バンプレスト様ご提供)2種セット1名
H コードギアス反逆のルルーシュR2でふぉるまにあこれくしょんvol.1(バンプレスト様ご提供)3種セット2名
I 仮面ライダーDX組立式スタチューモデル(バンプレスト様ご提供)着色版を5名
J K CAR OWNERS CLUB HONDA ライフ(タイトー様ご提供)2種各1名
K タイムスリップTV ぬいぐるみパペット(タイトー様ご提供)2種セット2名
L どこでもいっしょ まるっトロ ミニTシャツマスコット(タイトー様ご提供)5種セット2名
M どこでもいっしょプライズリボルテック 夏祭りVer.トロ・クロ(タイトー様ご提供)2種セット2名

※プレゼント番号A~Mの写真は、74~75ページ参照。

PRESENT —賞品—

応募締切 2009年5月29日(金)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

プライバシーポリシー
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 376003

※ご利用期間2009年5月29日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には［割引アイコン入れる］のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

追加リフィール予約開始！

悠久の車輪～ Eternal Wheel ～公式バインダーの追加リフィルが登場。3rdエクスパンションと4thエクスパンションを収納できるリフィルポケットと、仕切りボード、区分カード、そして今回もタケシマサトシ先生の描き下ろしPRカードのカサンドラがセットになっている。前回同様、このカードでもオリジナルシナリオをプレイすることが可能。6月下旬の発売を予定しているぞ。

●公式キャリーバインダー 悠久の車輪 追加リフィル
商品コード 043001
販売価格 3,150円［税込］

※画像はイメージです。製品向上のため、予告無しに仕様が加わる可能性がありますこと、ご了承ください。

このはぬいぐるみ見参！発売は、このはの誕生日に決定！

本誌とムービックの共同企画第二弾、このはぬいぐるみが、大どんでん返しのマーリン付きで登場する！　商品の発売日はこのはの誕生日、6月18日になったので、予約はお早めに～。

●このは・変わり身ぬいぐるみ（制服バージョン）
商品コード 043004　読者割引対象商品
販売価格 4,515円［税込］

※画像はサンプルイメージです。製品向上のため、微妙な変更などが加わる可能性がありますこと、ご了承ください。

©EXAMU Inc.

気分を変えてゲーセンに出掛けよう！

●RUSS-K ベロクロスニーカー
商品コード 043003　読者割引対象商品
販売価格 4,900円［税込］

■カラー：ホワイト、ブラック
■サイズ：25.5cm ～ 27.0cm（0.5刻み）

驚きの低価格でありながら、斬新なデザイン。大胆な3連ベルクロがとてもおしゃれでユニーク。カジュアルなファッションにコーディネートすれば、足元から個性が際立つ。

ゲーメスト世代は確かみてみろ！

※画像はイメージです

●GAMEST Generation 確かみてみろTシャツ
商品コード 043002
販売価格 2,100円［税込］

誤植Tシャツ第二弾、今度はあの決めセリフが登場だ。前回の猛者Tに引き続き、サイズバリエーション、カラーバリエーションは5種類ずつ用意したので、お好きなものをチョイス可能だ。今回も期間限定予約販売となる。予約締切は5月6日（水）で、商品のお届けは5月下旬を予定している。キミの覚悟を確かみてみろ！

裏　表

■サイズ：S／M／L／LL／LLL
■カラー：ブラック／ネイビー／ホワイト／イエロー／ミックスグレー

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］ JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］ 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

namco®
http://www.namco.co.jp

判藤 俊介（ばんどう しゅんすけ）
仕事で中国へ行った時、度胸試しでマカオタワーからバンジージャンプしてみました！世界観が変わって大変だったぜ！（笑）
バンドウ（鉄拳番長）

大津 誠（おおつ まこと）
闘劇予選が始まりましたね。今年はどんなスターが登場するのか楽しみです。拳道場代表、超～応援しちゃうから！
オオツ（拳道場創始）

急げ番長!! 運命の舞台へ!

月刊 ナムコ魂 Vol.5 魂
NAMCO DAMASHII

速報!! 闘劇'09
(鉄拳番長)じゃくらぁ～・miya・ノブ 鉄拳番長チーム 店舗大会制覇!!
だが…。

激戦区の東京予選、ついに夢への扉が開いたぞ！さすが闘劇の開幕戦、苦戦が予想されるなか、堂々の一位通過だ！やったぜ！

▼公約通り店舗大会勝利の切符を手に自信に満ちた笑顔の鉄拳番長チーム！……だが。

番長軍団、PB中野に急襲!!
去る4月の12日、闘劇の予選とエリア決勝が同時に開催されるということを聞きつけて一発で取って楽しようと俺達、番長軍団（じゃくらぁ～・miya・ノブ）が参戦してきたぜ！

当日は定員16チーム48名の枠に朝11時の時点で、既に12チームほどがエントリー！　チームメイト「miya」の大遅刻により出場が危ぶまれたものの、ぎりぎりでエントリー（汗）。軽く締められる「miya」。遅刻は駄目だぜ。

参加者の顔ぶれを見てみると、関東の強豪たちが集結し「ここ闘劇の本選か?」と思うほど。不安がよぎる……。

そして予選がスタート。1回戦2回戦は共に「ノブ」の全勝で進む。続く3回戦、今度は「miya」が全勝してくれた!!　そして決勝対戦相手は、関東最強クラスのトリオ「オウジクス・ばくしー・福士」。迎えるは開幕好調の「ノブ」。だがなんとここでも3タテで奇跡の店舗優勝できたぞ!

やったぜ!!　我がメンバーよ!（笑）……番長何もせずにエリア決勝大会のチケットをゲットだぜ!!そして迎えたブロック決勝、一回戦目に番長が強豪「きる」を接戦の末撃破、「miya」が「くるり」を倒して、決勝リーグへと到達したぞ!!……だが!!　ブロックの壁は思ったより厚く、苦戦が続き、結果は敗退……（泣）。優勝したのは「ほんだ」、「ジュンチャン」、「RAUM」のサンコウハイツチームだったぜおめでとう!　敗退した悔しさの中、うれしそうにしている「RAUM」に話かけると……、「この青紙（闘劇FINALへの出場証明書）はみんなが活躍しないともらえないんすよ♪」と言っておりました（怒）あたかも俺が活躍してないかのように（笑）はい、ロックオンです。いつか必ず打ち負かしてやるぜ!!（笑）

大会を終えてみて、闘っている最中もお互いを励ましあったり、声を掛け合ったりして終始盛り上がりムードで楽しかった!!

絶対にこのメンバーで闘劇の壇上に立つ!　と誓い合った一日でもあったぜ!!　次回は、今日より強い自分が必ずあの青紙（本戦切符）をゲット!!　といった感じで、最高の盛り上がりを見せたプラボ中野店の闘劇予選だった。次回もまたどこかの店舗へ出陣するぜ!　待っていてくれ!

▲本戦の青切符を見せ付ける「ジュンチャン」「RAUM」「ほんだ」。おめでとう!!

まだ始まったばかり! 本戦出場目指して一緒に頑張ろう!

鉄拳番長 判藤格闘記

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

これが番長の証というべき称号の真の姿だ!! なんともかわいいぜ。街でこの称号を見つけたら、迷わず対戦よろしくしくだぜ。いや本気で。

鉄拳番長

今月はワンダーパーク博多店に見参!

昨年まで福岡で生活兼修行をしていた鉄拳番長。第二の故郷で凱旋対決を決行。プレイヤー層はどう変わったのか。体感だぜ!!

◆舎弟を連れ九州上陸!

今回は、左ページの予選大会前に行なわれる前哨戦として、闘劇予選出場メンバーの舎弟「miya」を引き連れ、九州へ修行にやってきたぜ!! 会場には、昔の知り合いも駆けつけてくれてさらに闘志が燃えた!!!

◆シングル対戦開始!! vs九州男児!!

序盤はまずまずの滑り出し。スティーブ使いの「ブル」に心を折られそうになりながらも意地での撃破。印象に残ったのは巌竜使いの「シオン」。実は以前、何度か対戦経験があり、ほとんど負けた記憶が無い彼からこの日の初黒星をもらう。本人いわく「俺、鉄拳6BRやり始めたの、ここ最近ッスよ♪」……負けた悔しさが更に倍増したぜ! あ、あとは任せたぞ「miya」!!

◀巌竜使いの「シオン」さんに黒星。そういえば前回も巌竜プレイヤーが強かった。

▲同行した番長軍団「miya」が、敵となって襲い掛かってきた。負けぬ!!

◆怒りの炎を燃やしランダム2on2へ!

続いておまちかねのランダム大会。多くのプレイヤーが参加してくれて、毎回感動だぜ。

ランダムの組合せが進み、「たっちゃ神」と即席の鉄拳番長コンビ結成。だが初戦の相手は、同行した舎弟「miya」と「ファニパラ」ペアとの半同門対決となった。

まずその先鋒戦で「ファニパラ」が「たっちゃ神」を撃破。"神"の仇を打つべく、ここに鉄拳番長@じゃくらぁ〜が立ち上がり、2タテで撃破してやったぜ!(笑)快勝!!

九州大会も熱かった。接戦が続き、盛り上がり最後には家族のような一体感が(笑)

トーナメントは、強豪プレイヤーがうまくばらけて組む形になったので、全試合が一進一退の大接戦となった! 即席番長コンビもジリジリ勝ち上がり、レオ使い「ゆーた」、ブライアン使い「フィート」ペアの快進撃が続く中、ここでまたドラマが!? なんと決勝戦に上がったのは「ゆーた・フィート」ペアに勝利し、敗者復活で勝ち上がってきた「miya・ファニパラ」ペアだった!!

決勝戦。ここで「miya」が挑発。リベンジとして「番長」を先鋒指名してきた!! だが見事にこれを蹴散らして威厳を見せたものの「ファニパラ」に惜敗。しかし残った「たっちゃ神」が初戦のリベンジに成功し、番長コンビの優勝決定!! みなぎる友情パワーで九州大会を優勝で飾れたぜ!! ありがとう!!

1. みっちゃん(シャオ) & シャドー(リリ)
2. とんば(ニーナ) & パチお(JACK6)
3. ファニパラ(シャオ) & miya(ペク)
4. たっちゃ神〜(リー) & じゃくらぁ〜@鉄拳番長(JACK6)
5. じゃっこ(アリサ) & ゴエモン(マードック)
6. スペシャルハんまー(リー) & 中の人などいない(ザフィーナ)
7. ※11vs12の敗者:コマチ&ジャガー
8. ※9vs10の敗者:奥村&シオン
9. 奥村(仁) & シオン(巌竜)
10. まったり(エディ) & しのさん(マードック)
11. コマチ(飛鳥) & ジャガー(キング)
12. ゆーた(レオ) & フィート(ブライアン)
13. ブル(スティーブ) & はちてん(フェン)
14. りょう(ブライアン) & 2号(ポール)
15. ※3vs4の敗者:ファニパラ& miya
16. ※1vs2の敗者:みっちゃん&シャドー

鉄拳番長 判藤の現在値 段位:羅漢 1556勝1153敗ここが耐え所だ!

ワンダーパーク博多

福岡県福岡市博多区
博多駅中央街2-1
福岡交通センタービル7F
TEL:092-434-3721
営業時間 10:00〜23:00 年中無休

PB福岡武者修行編に多数のご参加、誠に有難う御座いました!! 福岡の有名プレイヤーの方々を含め各地からのプレイヤーさんが集合頂いて、かなりの激戦となりました!! この流れで4/25(土)開催の「闘劇09鉄拳6BR」に繋げていけるように致します! 当店は、「店舗予選」&「ブロック決勝」を開催致しますので福岡より全国制覇を目指して、ぜひ、ご参加ください♪ やはり福岡の格闘は熱かった!? (担当:大塚)

次回の武者修行は

5月6日(水)愛知県 ワンダーシティー名古屋店
(問)052-683-8765(17時開催予定)

名古屋一のプレイ環境でお待ちしております!

のりこめ〜^^

アクセス:【電車】JR、名鉄、地下鉄「金山総合駅」南口から徒歩10分。地下鉄名城線「西高蔵駅」から徒歩5分。【車】国道19号線「新尾頭2丁目」交差点角。黄色い2階建ての建物です! 無料駐車場200台完備。

闘劇ファイナルまであと4カ月……

〜世界の拳道場から〜 ワンダーシティ南熊本店

担当:スタッフ島本

日本の同士たちよ!
熊本の格ゲーは今、危機に瀕している!
いつ終わるかわからないCPU戦はもうたくさんだ!
これ以上戦場が消えるのもたくさんだ!
今回の闘劇で! プラボ南熊本で! この不利状況を打ち破る闘いを始めよう!
私たちの闘う姿を見せる事が、戦友を呼び、後進を奮い立たせる数少ない手段なのだから。
そして、残念ながら地元で開催の予定がない、近隣他県の同士達よ!
熊本の闘士は、諸君の参加を心待ちにしている! 熊本強豪プレイヤーの集まる南熊を目指して、集え! 同士たちよ!

予選大会も盛り上げますよ!!

5月16日(土)鉄拳6BR闘劇予選開催!!

まだまだ間に合う実戦経験!!「拳道場」のナムコだから、今すぐ技を磨けます!

拳道場 検索

KOBUSIDOJO

ご意見募集中!

読者の皆様よりご意見を募集しています。
本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)か官製ハガキにてお送りください。
あて先 〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」係

全国各地で激闘続発中!!

闘劇'09 -SUPER BATTLE OPERA- THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

●取材協力
西横浜ゲーマーズビジョン
BIG APPLE
CLUBSEGA 新宿西口

予選スタートから約1カ月。全国各地で激闘の幕が切って落とされ、各プレイヤーの明暗が交錯している闘劇'09。8月予定となっていた決勝大会のスケジュールが決定したので、ここでお知らせしよう。

決勝大会のスケジュールが決定!!

8月14日(金)

ストリートファイターⅣ(2on2)
Virtua Fighter5 R(3on3)
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(3on3)

8月15日(土)

タツノコ VS. CAPCOM(1on1)
Fate/unlimited codes(1on1)
ストリートファイター Ⅲ 3rd STRIKE(3on3)

8月16日(日)

ブレイブルー(1on1)
すっごい!アルカナハート2(2on2)
GUILTY GEAR XX Λ CORE(3on3)

決戦の舞台は有明から後楽へ!!

第2回闘劇以降、5年にわたってディファ有明で開催されていた決勝大会だが、闘劇'09では東京ドームのすぐ近く、JCBホールへと舞台を移すこととなった。詳細は次号以降で発表するが、収容人数が大幅に増えるので、落ち着いて観戦できること間違い無し。これを機にぜひ、ご観戦を!

5月末までの予選スケジュールはP98～99にて!!

一から始める新生KOF

読めば勝てる！ 新生KOFを大解剖！

THE KING OF FIGHTERS XII™

INDEX

THE KING OF FIGHTERS 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE

KOFも15周年を迎え、新生KOFとして誕生したKOF XII。今回は、そんな「KOF XII」の特集で本作の面白さを余すところ無く紹介していくぞ。

THE KING OF FIGHTERS XII	
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2009年4月（稼働中）
■使用基板	TAITO Type X2

●文中の記号は以下の意味を表します

- Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ
- ～＝派生技でのつなぎ
- ｛ ｝＝コンボ内で選択肢が複数ある場合のひとまとまり
- 【 】＝コンビネーションでのつなぎ

レバー操作はキャラクターが右向きの場合です

史上最高のグラフィックを見よ！

ぶつかり合う京とテリーの超必殺技。史上最高のド迫力のエフェクトが、かつてない美しく激しい闘いを盛り上げる。

至高の映像表現に刮目せよ！

KOF XIIの魅力

キャラクターだけでなく描き込まれた背景にも注目。各ステージごとにある、勝利時の特殊演出は見逃せない！

一目瞭然！新旧グラフィックの比較

見ての通り、キャラクターの2Dドットグラフィックスがすべて描き直されている。この驚愕グラフィックスがなめらかに動くのだ！

操作が簡単なため、どのキャラでもすぐに闘いの舞台に上がれるはず。すぐに『KOF』ならではのハイスピードバトルを体感できる。

小～大まであるジャンプを使ったそう快感あふれるバトルは、難しい操作が一切無く今までシリーズをプレイしたことが無い人も問題無く溶け込める。格闘ゲームの華ともいえる連続技も簡単に繰り出すことができ、そう快感が味わえるぞ！

簡単操作でスピード感あふれる闘いが！

3キャラ使う伝統のチーム戦！

『KOF』シリーズといえば、初代から脈々と受け継がれている3on3のチームバトル。本作でもこの要素はしっかりと受け継がれており、全20キャラの中から好きなキャラクターを三人選択して闘いに臨もう。チームバトルゆえ、ただ一人ひとりが闘うわけではない。ラウンドが終わると勝利した側は体力が回復し、敗れた側はパワーゲージが次に登場するキャラに受け継がれる（クリティカルカウンターゲージは受け継がれない）。また、キャラ選択後には、互いにキャラクターの登場順番を決められるので、自分の考えうる最高の布陣を構え、ベストの状態で闘いの渦へ飛び込もう！

相手キャラクターを三人倒せば[illegible]を発揮せよ！

ラウンドの残り時間が多いほど、体力の回復量が多くなる。

3キャラの使い方を学ぼう

キャラ別攻略目次

KOF XIIを楽しむための3つのポイント!

まだ実際にプレイしたことが無い人でも、すんなりゲームを始めることができて楽しめちゃうような情報が満載だ!

POINT 1 KOF XIIとはこんなゲームだ!

シンプルなゲーム性

弱攻撃に比べて強攻撃の優秀なゲーム性となっていて、通常多用する技も強攻撃中心になるので見た目に分かりやすい攻防が展開される。

また、主な攻撃手段は強攻撃（打撃）と投げの二択となっているが、本作では投げ抜けが無いのでシンプルに二択の読み合いを楽しむことができる。複雑な駆け引きを必要としないので、すぐに対戦で攻防を楽しめるようになるはずだ。

スピード感あふれる展開

ダッシュと緊急回避で地上の移動が楽にできる上に、ジャンプの種類には低く鋭い小・中ジャンプや、一画面分を跳ぶような大ジャンプがあるので、画面上をストレス無くそう快に動き回ることができる。深く考えずにジャンプ攻撃で気軽に攻め込めるゲームとなっているので、ジリジリとした地上戦を得意としないプレイヤーでも、気の向くままに気分良く闘うことができるぞ。

一度に3キャラクターを使えるので、自分のチームを作る楽しさがあるところも魅力的だ。色々なキャラを触ってみて、自分に合うキャラを探してみよう。

POINT 2 実戦的な攻防の駆け引き

基本は空中戦

ジャンプの種類が多く、相手の跳び込みのタイミングが絞りづらい本作。特に小・中ジャンプの軌道は鋭く、見てから落とすのが難しいのでジャンプ攻撃が強い。そのためお互いに跳ぶことが多くなりがちで、結果的に空中戦になりやすいのだ。

地上技の中にはジャンプ防止になる技もあるが、これは相手のジャンプ攻撃を抑えて、自分が安全に跳び込める状況を作るのが目的となる。地上でうろうろするよりは、プレイの始めは深く考えないでジャンプ攻撃で攻め込むようにして、ジャンプ攻撃の扱いに慣れていこう。

ジャンプの種類と軌道

1 小・中ジャンプ
一瞬だけ上方向に入れると小ジャンプ、一瞬だけ下方向に入れた後に一瞬だけ➡or⬅方向に入れることで中ジャンプできる。

2 通常ジャンプ
レバーを上方向に入れることで通常ジャンプになる。基本となるごく普通のジャンプ。

3 大ジャンプ
一瞬だけ下方向に入れた後、➡or⬅方向で大ジャンプ。通常ジャンプよりも遠くへ跳べる。

4 垂直ジャンプ
⬆方向へ入力するとその場で垂直にジャンプする。一瞬だけ⬆方向へ入れると垂直小ジャンプになる。

各種ジャンプの軌道

→ 小ジャンプ
→ 中ジャンプ
→ 通常ジャンプ
→ 大ジャンプ

それぞれのジャンプの特性

1 **小・中ジャンプ**：低く鋭いジャンプで相手に落とされづらい。ただし小・中ジャンプ攻撃は、ヒット時のけぞりとガード硬直の両方が短く、ほかのジャンプに比べて地上技につなぎにくい弱点がある。

2 **通常ジャンプ**：高く跳ぶため反応されやすいが、ジャンプ攻撃ヒット時に地上技へつなぎやすい。また、強攻撃と吹っ飛ばし攻撃をガードさせたときの硬直が小・中ジャンプよりも長い。

3 **大ジャンプ**：高く遠くへ跳ぶので遠距離から一気に間合いを詰められるが、その分相手に反応されやすい。飛び道具を読んだときは、このジャンプで跳び越して連続技を狙っていこう。

4 **垂直ジャンプ**：主に垂直ジャンプの頂点付近で攻撃を出して、空対空で勝つために使用するジャンプ。空中戦では上に居る方が勝ちやすいため、相手の小・中ジャンプ攻撃に垂直ジャンプを合わせるのが有効だ。無敵対空技の無いキャラは、垂直ジャンプ攻撃で跳び込みを迎撃、およびけん制していくことが大事なので重要な行動となる。

相手のジャンプに対抗するには?

確実に相手の跳び込みを落とせる選択肢は無敵対空技となるが、跳び込みを見てから技を出すのは難しいもの。そこでジャンプ防止技を併せて使ったり、空中戦での競り勝ちを狙おう。

空中戦で競り勝ちたいときは相手よりも先にジャンプ攻撃を出す必要があるので、ジャンプした直後にボタンを押していく。これで空対空に勝った後は、着地後に攻め込むチャンスとなるので打撃と投げの二択で攻め立てよう。

垂直ジャンプ攻撃のバラまきもかなり有効だ。先読みで出していく行動なので素早い反応を必要としないし、空振りしても特に問題が無いので多用していきたい行動だ。

慣れてきたらステップアップ!
ダッシュで潜り込む

大門とライデン以外はダッシュ中のやられ判定が低くなるので、相手が跳びそうなところでダッシュしておけば、相手の下を潜り抜けて反対側に移動できる。潜り抜けたらしゃがみDなどのリーチの長い強攻撃を当てよう。

ダッシュしたときに相手が跳ばなかったとしても、近付いてから攻撃を出して攻め込めるので攻守両対応の行動になるぞ。

ダッシュ中はやられ判定が大分低くなっているので、攻撃が当たっているように見えても平気なのだ。

KOF XII補足
●**ジャンプ攻撃補足**:ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は、ほかのジャンプ攻撃に比べてガード硬直が長めとなっているので、とりあえずジャンプ攻撃をガードさせて攻め込みたいときに便利な技だ。ただし、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃も小・中ジャンプから出した場合は、通常・大ジャンプから出したときに比べてガード硬直が短くなるルールが適用されているぞ。

攻防の仕組み

攻防の仕組みはシンプルで、打撃と投げの二択で駆け引きが繰り広げられる。投げ抜けが無いので投げが攻めの手段として強力だが、相手が打撃技を出すとその瞬間から投げに対して無敵になるので、投げは相手の暴れに負けてしまう。また、投げスカリのモーションがあるので、ジャンプで避けられてもスキが生じてしまう。

相手が投げを避けてくると思った場合は、打撃技を当てていこう。打撃技に強攻撃を使えば、相手の暴れをつぶした際はカウンターヒットになり、このとき相手が大きくのけぞるので追撃が可能だ。

打撃と投げの二択を仕掛けるのは、ジャンプ攻撃をガードさせた直後や、ガードさせて有利になる攻撃（主にしゃがみA）の後が適している。

投げ

投げ外しが無いので攻め手として強力だ。投げを駆使してガードを崩していこう。

暴れorジャンプ

暴れる方が簡単だが、投げを読みきれていたらジャンプ攻撃から反撃を狙ってみよう。

強攻撃

強攻撃でカウンターヒットを取れば、ダッシュで近付いてから追撃できるだけの余裕があるぞ。

ガード

打撃技を読んだらガードする。基本的な行動であるが、とても重要な選択肢だ。

有効　有効　有効

慣れてきたらステップアップ！ ダッシュ投げ

ダッシュ中にレバーを➡方向からニュートラルに戻しても、キャラは一定の距離を走る。これを利用してダッシュ中➡入れっぱなし→相手に近づいたらレバーをニュートラル→一瞬後に➡＋AC同時押しでスムーズに通常投げに移行できるぞ。

ダッシュ投げが使えるようになると、離れた距離からでも通常投げのプレッシャーを与えられるようになるぞ。

慣れてきたらステップアップ！ リバーサルバックステップ

リバーサルでバックステップを出すと瞬時に空中判定となり、投げを避けられるだけでなく、攻撃をくらっても空中やられになり大きなダメージを受けにくい。相手にリスクを負わせられないが、とりあえず小ダメージでその状況から逃げたいときに有効だ。

起き攻めされたときはリバーサルバックステップが有効。リスクの小さい行動なので適度に使っていこう。

POINT 3 システムを活かそう

相殺

お互いの強攻撃、クリティカルカウンター発動技、必殺技、超必殺技のいずれか同士がタイミングよくぶつかると相殺が発生する。相殺は地上と空中のどちらでも発生する可能性があり、発生時にはお互いの体力がわずかに減少する。相殺後に何もしなければキャラは後ろに跳ねるが、その動作をキャンセルして自由に動くことが可能だ。特に地上で相殺が起こったときは、レバーを前に入れると自動でダッシュに移行できるので、飛び道具を相殺で消して相手に近付きたいときに便利だ。

飛び道具以外に対しては偶然に発生することがほとんどで、その頻度も少ないので、始めは気にせずにプレイしてもらって構わない。

空対空で相殺が発生したら、レバーを前に倒しながら発生の早い攻撃が出るボタンを連打しよう。相手が後ろに下がっても追いかけて攻撃を当てることができるぞ。

ガードアタック

⬅＋CD同時押しで使用でき、コマンド入力直後から当て身判定が出てそこに相手の攻撃を受けると反撃、もしくは一定時間経過でも自動で攻撃が出る。ヒットすると相手が吹っ飛ぶので仕切り直しにできるが、ガードされた場合のスキは大きい。

主な使い方は連続ガードにならない連係への割り込みや、ガードしてもスキの無い突進技への反撃だ。幸いレバーガード方向で入力できるので、反応が遅れても問題は無い。

そのほか、起き上がりに重ねられている攻撃への反撃や、ジャンプ攻撃への対空技としても使えるが、見てから狙えるものではなく、失敗時のリスクも大きいのでほどほどにしておこう。

与えるダメージは小さいが、瞬時に無敵技を出すことが難しい連係や突進技に役立つ。強力な連係に困ったときは、まずガードアタックで割り込めるかどうか検討してみよう。

吹っ飛ばし攻撃

CD同時押しで吹っ飛ばし攻撃を出すことができる。ヒットさせると相手が大きく吹っ飛ぶので、キャンセルして必殺技を出せば追撃が可能だ。地上版のみ通常技からキャンセルして出すことが可能で、強攻撃からは連続ヒットさせられる。

また、ボタンを押しっぱなしにするとためることが可能だ。最大までためるとガードクラッシュを誘発する攻撃になり、キャンセルで必殺技を出しておけばガードクラッシュのスキにヒットさせられるので、ガードを崩す手段としても使っていける。

吹っ飛ばし攻撃をためている最中に緊急回避で避けられるとスキが生じてしまうが、ためている最中は特殊技や必殺技でキャンセルできる。

攻めの中でおもむろに吹っ飛ばし攻撃をためてガード不能を狙うのが有効だ。多用すると緊急回避やガードアタックを狙われるので、バレない程度に使っていこう。

KOF XII補足

●リバーサルバックステップ対策:起き攻めでまとまったダメージが取りづらくてヤキモキしてしまうが、とりあえずは強攻撃を当てられれば良しとしよう。リバーサルバックステップを多用する相手には、弱攻撃ではなく強攻撃による起き攻めを仕掛けるといい。読めていれば吹っ飛ばし攻撃→必殺技を狙ったり、ダッシュから連続技を狙うのもありだ。

カウンターヒット

相手の技の出始めに、こちらの弱攻撃以外の攻撃が当たるとカウンターを取ることができ、このとき相手は大きくのけぞるので、通常では間に合わない攻撃での追撃が可能となる。ダッシュで近付いてから強攻撃を当てられるほどの余裕があるので、焦らずに攻撃を当てていこう。

空中の相手にカウンターを与えた場合は、追撃可能なやられ状態となる。強攻撃では追撃可能な時間が短いが、吹っ飛ばし攻撃ではその時間が長いので、空中版吹っ飛ばし攻撃がカウンターヒットしたときは、再度ジャンプ攻撃を出すなどで追撃を決めていこう。

また、体力ゲージ下のクリティカルカウンターゲージがたまった状態で、地上の相手にクリティカルカウンター発動技（キャラ別で立ちCorD）を当てるとクリティカルカウンターが発動するぞ。

ゲージが無いとき

強攻撃がカウンターヒットしたときは大ダメージを与えるチャンス。

ダッシュで近付いて威力の高い連続技を狙っていこう。

一度のチャンスで多くの体力を奪うことに成功だ。

ゲージがあるとき

発動!

クリティカルカウンターについてはP34を参照!

派手なエフェクトが発生した後、画面がキャラにズームアップされてクリティカルカウンターの連続技を決められる。専用の連続技を決めて大ダメージを与えよう。

困ったときはここを読もう! よくある疑問に答えます!

Q ときどき前転の移動距離が伸びるんだけど?

A ダッシュ中に前転すると移動距離の長い前転になるぞ

ダッシュ中の前転は自動的に距離の長いものになる。これはダッシュ直後から適用されるので、➡➡＋AB同時押しでも長い前転ができるぞ。長い距離を打撃無敵状態で移動できるので、飛び道具を避けたり不意に近付くのに使える。ダッシュ中に後転をしても移動距離は変わらないが、これは納得といったところか。余談だが通常技をキャンセルして前転に移行することもできるぞ。

ダッシュ中は自動でロング前転になるので、通常の前転を使うことはできないのだ。

通常技キャンセル前転は、キャンセル可能な通常技中にAB同時押しで可能。

Q ジャンプ攻撃から地上技がつながらない……

A 通常ジャンプの強攻撃を使っていこう

小・中ジャンプは鋭くて使いやすいジャンプだが、攻撃をヒットさせてものけぞりが短いので地上技につなぎにくい。かなり低い打点でヒットさせれば地上技につなげることはできるが、連続技を狙うならば通常ジャンプの強攻撃からが決めやすい。かなり高い打点でヒットさせても簡単に地上技につながるので、ジャンプ攻撃を出すタイミングに神経を使う必要は無いぞ。通常ジャンプでも弱攻撃を当てた場合はのけぞりが短いので、強攻撃を使っていこう。

小・中ジャンプ攻撃では打点をここまで低くしないと立ちDにつなげられない。

通常・大ジャンプならばこれだけ打点を高くしても、着地後に立ちDが連続ヒットする。

Q サイコボールを2発出されて困ってます

A 強攻撃で相殺して近付いていこう

飛び道具全般にいえることだが、遠距離では弾をガードせずに相殺するクセを付けよう。離れた距離ではアテナがサイコボールを二つ出して攻撃することが多いが、一つ目を前転やジャンプで回避すると二つ目をくらってしまうことが多い。そこでまずは一つ目を強攻撃による相殺で消してから、二つ目を前転やジャンプで回避しよう。もちろん二つ目も相殺で消しても構わない。飛び道具を相殺しながら動き回るのはそう快感があるぞ。

離れた距離では楽に強攻撃を当てられるので、まずは1発目を相殺しよう。

1発目を相殺したらキャンセルダッシュで近づいて、2発目を回避すればOKだ。

Q どのキャラ使えばいいのか分からない。教えて!

A 最初はバランスのいい京、テリー、キムが使いやすいぞ

ジャンプが行動の中心になるゲーム性なので、無敵対空技を持っているとそれを軸として闘うことができる。中でもテリーやキムは対空技がタメ技なので、コマンド入力が苦手な人でも対空技が狙いやすい。無敵技はいざというときにはぶっ放す技にもなるので、苦しい状況を切り返せるのが魅力的だ。この3キャラは通常技にクセが無く、ジャンプ攻撃からの連続技も狙っていきやすいので、最初から気持ち良く遊ぶことのできるおすすめキャラだ。

無敵対空技が無いキャラだと空対空を挑まなければいけない状況が多く生まれるが、

無敵対空技があれば地上で様子を見て迎撃ができる。ぶっ放しにも使えるので便利だ。

KOF XII補足 ●**システム補足**:カウンターヒットすると通常よりも大きな青い円が発生するので、これを目印にカウンターを確認できるようになろう。バックステップの直後にレバーを➡に入れると、移動距離の短いバックステップになるぞ。通常よりも全体の動作がコンパクトでスキが減っているので、距離の調整にはこちらを使うといいだろう。

開発者インタビュー

開発者が語る！新生KOF

長い開発期間を経て、待望の稼働を迎えたKOF XII。新生KOFとして、大幅に変わった今作について開発者に語ってもらったぞ。

徹底されたコンセプト！ "拳と拳のぶつかり合い"に秘められた想い

――まず、はじめにこれまでのKOFシリーズから大幅に変更された経緯についてお聞かせ願えないでしょうか？

山本　最近の2D格闘ゲームは複雑になってきていて、プレイしていて難しいなって思ったんですよ。そこで、自分たちが格闘ゲームを始めたころは単純にキャラを動かして殴り合っているのが楽しかったっていうことを思い出しまして、その楽しさを今作で出していこうと決めたんです。そこから"拳と拳のぶつかり合い"というコンセプトをが生まれて、殴り合う楽しさや熱さを感じてもらえるようなゲームにしました。

――今作を象徴する新システムについてですが、これらが生まれる経緯はどういったものだったのでしょうか？

山本　今回の新システムですが、"拳と拳のぶつかり合い"を表現するためにはどうすればいいのかというところから生まれました。拳と拳というぐらいなので、お互い殴り合ったときに表現できるものを考えて、殴り合っているときの結果をシステム化しようと思い、"勝ったとき"、"引き分けたとき"、"負けたとき"という三つのシチュエーションを想定しました。その結果、勝ったらすごいことができるだろうと、クリティカルカウンターが、引き分けた場合はお互い五分ということで相殺、先に出されて負けそうなときはガードアタックという三つが今回のコンセプトを表現するシステムとして生まれたんです。

――ユーザーさんに注目してほしいところを教えていただけますか？

山本　とりあえず殴り合ってみてください。そこにこのゲームのすべてが集約されています。殴り合った結果がこのゲームの面白さにつながります。今回はゲーム性がかなりシンプルになっていますが、熱い感じを表現したりと気持ちに訴える部分が多く、それがシステムにリンクしています。

久木野　あとはグラフィックですね。KOFはやはりキャラクターの存在感というものを押し出すタイトルですので。特にアッシュやアテナが技を出すときやダメージを受けたときの表情は、性格や感情を表現するために結構手が込んでいるんですよ。ゲームをプレイしている最中はなかなかその表情まではつかみにくいのですが、全体的なアニメーションにおいて、存在感、"拳と拳のぶつかり合い"のコンセプトに沿ったそう快感と痛さといったものを表情で表現しようとしています。そういうアニメーションすべてに気合いを入れて作っています。

細部までこだわったキャラクター そして今後のKOFはいかに!?

――続きまして、キャラクターについて質問していこうと思います。今作では以前のシリーズから大幅に変わったキャラクターが居ますが、どういったコンセプトでそのような変更が加えられたのか教えていただけますか？

山本　俺は前作のストーリーに沿って作りました。前作のストーリーから進めて、今作はどうなるんだろうということがユーザーの方が気にされているところだと思うんですけど、俺は変わらない、いずれは復活するという意味合いを含めてあのような形に仕上がりました。次に2002以来の久々の登場となるチンですが、チンのイメージは瓢箪を使っているとか、炎を吐くとかで大道芸のキャラのようなイメージが強かったんですよ。今作では武術のマスターとして酔拳使いという部分を表現しようということで、酔拳特有の独特の動きを細かく取り入れて酔拳使いらしさを表現しました。衣装や技が大幅に変わったケンスウですが、アテナ同様に初代サイコソルジャーに基づいたものになっています。動きのイメージとしてはケンスウの性格に合わせた感じで、カッコイイんだけどどこかコミカルな三枚目的なカッコ良さを目指した感じですね。初参戦のライデンですが、「暴走重戦車」という通り名に負けないように巨体から繰り出される技がすごいというところを表現できるように、従来の技を見直して足りない部分を補う形で技を構成しました。

久木野　キャラクターのグラフィックスに関しましてはXIIではそれぞれのキャラクターの立ち位置を設定しているのですが、その立ち位置と存在感をストレートに表そうと試みています。庵はよりシャープに、チンはあくまでも酒臭い感じのデザインだったり、ケンスウはより元気で機動性が高い印象を受けてプレイしていただく形を目指してデザインやアニメーション、技の設定をしてあります。ライデンはあらゆる意味でインパクトがあるので、このキャラは重量感と迫力の表現を目指しました。すべてのキャラクターの技一つひとつからエフェクトにかけてストレートに表現する事を目指しました。

技を出すときやダメージを受けたときなど、状況によって変わるさまざまな表情。細部にまで制作者のこだわりを感じられるぞ。

――ファンの方々が気になっていることだと思うのですが、次回作は[illegible]か？

山本　次回作についてですが、アッシュ編を完結させることが一番の目標ですね。そういう点でアッシュの挙動が次回作でどうなるのかを注目してもらいたいですね。

久木野　今後はXIIで築いたクオリティーのグラフィックスで、いろんなキャラクターを参戦させますので、期待していただければと思います。今後もこの世界をXIIから始めた新生KOFとして展開していきますので、新しいゲーム性、新しいキャラクターなど楽しみにしていただきたいと思っております。

――最後にファンの皆さんに一言お願いします。

山本　今回、見た目も含めいろいろ変わっておりますが、従来のKOFにある気持ち良さという点は失わないようにしていますので、安心してプレイしていただければと思います。

久木野　長らくお待たせしました。ロケテストなどでいただいた皆さんからのうれしい応援、厳しい意見を励みに開発を進めていましたが、ついに世に出すことができました。考えてはいけません、感じるのです。そして遊んでいただければと思います。とにかく楽しんでください。

（文中敬称略　2009年4月3日　SNKプレイモアにて）

PROFILE

久木野 雅昭

『THE KING OF FIGHTERS XII』ではプロデューサーを担当（写真左）

山本 圭

『THE KING OF FIGHTERS XII』ではメインプランナーを担当（写真右）

守りに優れた必殺技が豊富！

アッシュ・クリムゾン

純粋な飛び道具に設置系の飛び道具を加えて、無敵技を3種類持つ守りに優れたキャラだ。それでいて攻めが苦手な訳ではないのでバランスが良い。

Text:極限堂

	技名	コマンド
投	レコンバンス	近距離で←or→+AC同時押し
特	フロレアール	←+BorD
必	ヴァントーズ	←ため→+AorC
	ニヴォース	↓ため↑+BorC
	ジェニー	↓↙←+AorBorCorD
超	サン・キュロット	A・B・C・D
	テルミドール	↓↘→↓↘→+AorC
	ブリュヴィオーズ	↓↘→↓↘→+BorD

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	—				

レバー入れ通常技

→+C	×	→+D	無し

特殊技

フレアノール(←+BorD)	×

覚えておきたい連続技

Ⅰジャンプ D→立ちDⒸブリュヴィオーズ

Ⅱ【しゃがみB×2→しゃがみA】Ⓒ｛強ニヴォース｝or｛ブリュヴィオーズ｝

Ⅲ立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒブリュヴィオーズ

クリティカルカウンター

（オートダッシュで密着後）←+D→←+B→←+B→→+C(カウンター終了)→(オートダッシュ)→→+CⒸブリュヴィオーズ

Ⅰで立ちDを使うのは、立ちCよりもリーチが長いため。Ⅱの連続技をジャンプ攻撃から決める場合は、しゃがみBを1回減らそう。クリティカルカウンターの連続技は、←+Dの前に密着しないと←+Bが空振りしてしまう。

主要技解説　飛び道具と無敵技を使いこなそう

←+Bは前進しながら蹴りを繰り出す技で、ガードされても五分と使い勝手がいい。後ろ方向のためを作りながら攻められるので、しゃがみAやしゃがみDから出して相手を固めていこう。

ヴァントーズは弱と強で大きく性能が変わる。弱は出の早い飛び道具、強は出が遅いものの、攻撃判定が大きいので跳び越されづらく、空中の相手にヒットしたときはジャンプ攻撃で追撃ができる。また、強は出始めの炎を発生させる演出にも攻撃判定があり、この部分がヒットすればその後に炎を飛ばす部分まで連続ヒットする。

ジェニーは画面上に二つまで設置できる飛び道具で、設置された状態では攻撃判定がないが、相手が近付くと反応して爆発し、攻撃判定が出る。

とりあえずこの技を覚えよう！

ヴァントーズ

技を出した後は対空を意識しておき、相手が跳んできたらブリュヴィオーズで落とそう。理想形はこの技を出さずに相手を先読みで跳ばせて落とすだ。

ニヴォース

攻撃判定発生後まで無敵のある、頼れる対空技だ。弱は強よりも発生が早い代わりに威力が低い。基本的には威力の高い強を使っていけば問題無いだろう。

ブリュヴィオーズ

無敵を利用した割り込みや、発生の早さを活かして連続技に活躍する。対空として使った場合はフルヒットしないものの、十分な威力があるので狙っていきたい。

サンキュロット

ABCDの順にボタンを素早く押すと発動する。無敵に加えて、暗転後ではガードが間に合わない発生の早さが魅力だが、威力は低め。割り込みに活用しよう。

対戦攻略

対空はニヴォース　相手の動きに対応してさばく

けん制は←+BとしゃがみD　連係を駆使してガードを崩す

遠距離ではヴァントーズとジェニーを使い相手をけん制し、跳んできたところをニヴォースかブリュヴィオーズで落とすのが理想的だ。飛び道具を避けながら近付いてくる相手には、不意にこちらからジャンプ攻撃を仕掛けることも大切。ジャンプ攻撃は下方向に強いDをメインで使い、空対空も意識するときは吹っ飛ばし攻撃を出そう。

ジャンプ攻撃をガードさせたら、投げと立ちDⒸ←+Bの二択で簡単な読み合いを仕掛けていく。←+Bがガードされた後は、間合いが近ければしゃがみAⒸ弱ヴァントーズ、少し離れていればジャンプ防止の→+Cか下段技のしゃがみDに連係させるといい。このしゃがみDからは、←+Bやヴァントーズ、ジェニーを出していこう。

中ジャンプDのヒットを想定して地上技を出すときは、立ちDよりも発生の早い【しゃがみB→しゃがみA】の方が地上技につなぎやすい。ガードされていたときは、←+BやしゃがみDに連係させよう。

▲強攻撃からつながる←+Bは、ガードされても状況が五分だ。

▼近ければしゃがみA、遠ければ→+Cという具合に距離に応じて技を変えよう。

▲←+Bがカウンターヒットしたら連続技を決めるチャンスとなる。

対戦ワンポイントピックアップ　おもしろい起き攻めネタを紹介

しゃがみDから出すジェニーはAが比較的安全だが、思い切ってCジェニーを出すと、しゃがみDがカウンターヒット、もしくは相手が受け身を取らなかったときに、体力を大きく奪う起き攻めのチャンスになる。

しゃがみD後にダッシュして、しゃがみBor昇り中ジャンプAを出すと中下段の二択攻撃になり、これがヒットすると設置したジェニーが連続ヒットするので、さらに立ちDⒸブリュヴィオーズが連続技になるぞ。

ネタをもう一つ。投げを決めた後は、吹っ飛ばし攻撃を最大までためると起き上がりにちょうど重なる。これを前転で避ける相手には、吹っ飛ばし攻撃をため中にキャンセルして←+Dを出して起き上がりに重ねると、前転されてもこちらが先に動けて反撃が間に合うぞ。

KOF XII小事典　●アッシュコンビネーションルート：【立ちA→立ちorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちorしゃがみA】、【立ちB→立ちAorしゃがみB】、【しゃがみB→各種地上弱攻撃】　●攻略補足：→+Cを使うときはキャンセルで←+Bを出してみよう。←+Bをガードさせた後に再び→+Cを当てやすい間合いになるので、再び→+CⒸ←+Bの連係へとループさせられる。

主要技解説　距離によって技を使い分けよう

→＋Dはスキが小さく攻撃位置が高い。デュオロンの技はスキが大きいものが多いため、この技はリスクが低いけん制兼ジャンプ防止技として地上戦で重宝する。**幻無脚**は相手の足元をサーチして攻撃する技。この技を意識させるだけで、遠距離戦では相手の飛び道具などへの抑制効果が高いぞ。**捨己従竜**は立ちCから派生する連続攻撃。主な用途はとっさの反撃や、連続技など。2発目で止めれば間合いが離れて反撃は受けにくいので、2発目までにヒット確認をしよう。なお、3発目は飛毛脚・前でキャンセルも可能だ。**秘伝・幻夢爆吐死魂**は突進して爆発を起こす超必殺技。主な用途は連続技だが、飛び道具を抜けることができるので、相手の飛び道具に合わせて使うのも有効だ。

とりあえずこの技を覚えよう！

しゃがみC

上方向へのリーチが長いので跳び越される心配が少ないだけでなく、発生も早いため、通常技対空の中では全キャラ中トップクラスの性能を誇る。

立ちD

見た目以上にリーチが長く、デュオロンの強攻撃の中では発生が一番早い。クリティカルカウンター始動技でもあるため、割り込みに使っても強力だ。

飛毛脚

相手をすり抜ける移動技。弱は移動距離が短く硬直が小さい。強は移動距離が長いが硬直が大きい。近距離でのガードの揺さぶりや、間合い調整などに役立つ。

幻無拳

手を伸ばして攻撃する技。リーチが長いので空中版と使い分けてけん制に使おう。跳びを合わせられないようにするほか、ダッシュ中の相手には当たらないので注意。

近距離はほんろうせよ　遠距離はけん制、

デュオロン（堕瓏）

デュオロンはリーチの長い技、発生の早い通常技、素早い移動技を持つため、距離を問わずオールラウンドに闘うことができるキャラだ。

Text:伝説のオタク

	技名	コマンド
投	推手・衝靠	近距離で←or→＋AC同時押し
必	幻無脚	→＋B（空中可）
必	飛毛脚・前	↓↘→＋BorD
必	飛毛脚・後	↓↙←＋BorD
必	幻無拳	→＋A（空中可）
必	捨己従竜	立ちC中に↓↘→＋C（2回連続入力）
超	秘伝・幻夢爆吐死魂	↓↙←↙↓↘→＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	×	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	×	×	×	×	×

レバー入れ通常技

→＋C	無し	→＋D	×

対戦攻略　中〜遠距離は幻無拳と幻無脚　対空はしゃがみC　近距離は飛毛脚で幻惑しつつ、しゃがみBと投げの二択で崩す！

中〜遠距離では幻無拳と幻無脚でけん制し、嫌がって跳んできた相手をしゃがみCで迎撃していくのが基本戦術。もし自分が相手の中ジャンプに反応しにくい間合いに居るなら、早めに→＋Dを置いておくのも有効だ。自分から攻め込む場合は、幻無拳Ⓒ弱飛毛脚・前で奇襲するほか、ジャンプCの先端当てやジャンプ吹っ飛ばし攻撃などで接近しよう。接近時は、しゃがみBと投げでガードを揺さぶるのが基本。しゃがみBは1〜2発刻んでからしゃがみAにつなぎ、ヒット時は連続技Ⅰを決めよう。しゃがみAはガード時にこちら側が有利なので攻めを継続しやすいぞ。しゃがみA後に暴れる相手に対しては、しゃがみA→立ちDの連係による暴れつぶしが有効だ。

どの距離でもけん制のプレッシャーをかけられるのがデュオロンの強み。跳び込みを合わされないよう注意して使い分けよう。

けん制を意識させてしゃがみCで迎撃する。キャンセルで弱飛毛脚・前を入れ込んでおけば、相手の着地を攻められるぞ。

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB×2→しゃがみA】Ⓒ｛幻無脚｝or｛幻無拳Ⓒ秘伝・幻夢爆吐死魂｝

Ⅱジャンプ C→立ちC〜捨己従竜（2発目）〜弱飛毛脚・前→しゃがみA

Ⅲジャンプ C→立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ｛弱飛毛脚・前→→＋D｝or｛秘伝・幻夢爆吐死魂｝

クリティカルカウンター

｛立ちC〜捨己従竜（1発目）｝×2→昇り小ジャンプB（カウンター終了）→降り小ジャンプD→立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃（少しため）Ⓒ秘伝・幻夢爆吐死魂

Ⅲの秘伝・幻夢爆吐死魂のキャンセルは遅めにしよう。クリティカルカウンターコンボは、二回目の捨己従竜（1発目）で、相手が自分の頭上を経由して逆方向に吹き飛ぶため、吹っ飛ばし攻撃は位置が入れ替わってから出そう。

対戦ワンポイントピックアップ　飛毛脚でガードを前後に揺さぶれ！

相手に密着した状態でしゃがみB→しゃがみAⒸ飛毛脚・前と素早く連係すれば、相手キャラに関係無く裏に回ることができる。この連係は展開が早いため、弱飛毛脚・前の後に素早く打撃を出せば見切られにくい。なお、連係のつなぎのタイミングを少しでも遅めにすれば、裏に回らず表のままなので、使い分けることでより一層幻惑効果が高くなるぞ。

弱飛毛脚は全体硬直が短く、幻惑効果が高い。暴れでつぶされないようにきっちり固めてから使おう。

KOF XII小事典　●デュオロンコンビネーションルート：【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみB→立ちAorしゃがみAorしゃがみB】　●攻略補足：捨己従竜は立ちCと1発目のつなぎに若干のディレイが可能なので、立ちCの後に動く相手に対してカウンターヒットを狙うこともできる。なお、2発目は飛毛脚・前でキャンセルが可能だ。

上海の武神と呼ばれる男

シェン・ウー（神・武）

チマチマやるよりも単純に豪快に殴りあうのがシェン。もちろん、破壊力は全キャラクターでもトップクラスだ。

	技名	コマンド
特	虎鶴撃	近距離で⬅or➡＋AC同時押し
特	斧旋脚	➡＋B
	激拳①	⬇⬊➡＋AorC（Cのみため可）
	激拳フェイント	①ため中にBorD
	伏虎撃②	⬇⬋⬅＋A
	降龍撃	②中に⬇⬊➡＋A
	弾拳③	（近距離で）➡⬊⬇⬋⬅➡＋C
	転連拳④	⬇⬊➡＋BorD
		①or②or③中に⬇⬊➡＋BorD
	絶・激拳	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
		④中に⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
	爆真	C・A・B・C

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	―
ジャンプ	―	―	―	―	―

レバー入れ通常技

➡＋C	×	➡＋D	無し

特殊技

斧旋脚（➡＋B）	○

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB→しゃがみA】Ⓒ弱転連拳～絶・激拳

Ⅱジャンプ D→立ちDⒸ➡＋BⒸ｛激拳～転連拳～絶・激拳｝or｛絶・激拳｝

Ⅲ弾拳～転連拳｛～絶・激拳｝or｛立ちD｝

クリティカルカウンター

➡＋BⒸ激拳→立ちCⒸ激拳（カウンター終了）→立ちCⒸ➡＋BⒸ絶・激拳

Ⅰは密着時限定。しゃがみヒット時【しゃがみB→立ちB】に切り替えよう。Ⅱは激拳を弾拳に変えるとダメージが大きくなるが難度も高くなる。Ⅲは画面端なら転連拳後に弱転連拳を挟める（ダメージ35%）。クリティカルカウンターは激拳を少しためるとダメージが若干大きくなる。

主要技解説　高性能な通常技を使いこなそう

しゃがみCは対空に使えるが、やられ判定が先行して上に出るため過信は禁物。➡＋Cは発生とリーチに優れた地上けん制技。立ちCはクリティカルカウンター発動技だが、立ちDの方がリーチが長いので基本的には立ちDを使おう。しゃがみDは発生とリーチが優秀。➡＋Bは発生は遅いがガードされても若干不利程度。激拳はCの場合はためることで性能が段階的に変化。段階的に攻撃力が上がり、最大までためるとガードクラッシュを誘発する。ため後は派生の転連拳は出せないので注意。伏虎撃は発生の遅い中段攻撃で、ガードを揺さぶるのに便利。ガードされると続く派生を含めてすべて反撃を受けるので注意。弾拳は派生で超必殺技まで決めると高威力になるコマンド投げ。爆真は暗転中に攻撃判定が発生するほど発生が早い。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプD

リーチが長く横と下に強いため、空中戦、跳び込みどちらにも使える万能技。地上の相手に先端ヒットすると、着地後立ちDが届かないのでしゃがみDにつなごう。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

横方向に強く空対空で活躍する。空中戦でカウンターヒット時したときは、高さによっては強激拳や超・激拳で追撃できる状況があるので逃さないようにしよう。

激拳

発生の遅い突進技。弱はガード時若干不利程度。強は強攻撃からギリギリつながるぐらいに発生が遅くガード時は先端を当てれば反撃を受けない。

絶・激拳

驚異の突進力と威力を誇る超必殺技。発生は遅いものの無敵時間があり、割り込みに使える。難しいが転連拳からの派生をマスターすれば、さまざまな場面で追撃可能。

対戦攻略

対空は空対空が基本　ジャンプDで跳び込もう

垂直ジャンプDで空中を制す　弾拳でガードを崩せ

シェンは確固たる対空技が無いため、事前に相手の跳び込みを防止する必要がある。幸いジャンプDとジャンプ吹っ飛ばし攻撃が空中戦で強いため、垂直ジャンプから適度にばらまくといいぞ。相手の通常or大ジャンプに対してはしゃがみCも対空になるが、頼り過ぎは危険だ。跳び込みにはジャンプDを使っていこう。地上けん制は➡＋C、激拳、しゃがみDがオススメ。前者の二つはジャンプ防止になり、カウンターヒット時はダッシュ立ちDで追撃可能だ。➡＋Cが先端でカウンターヒットした場合は弱激拳や絶・激拳につなぐといい。

接近戦では投げと立ちDの二択を迫ろう。ゲージがたまっている状況ならコマンド投げの弾拳、下段のしゃがみB、中段の伏虎撃の三択を仕掛けてもいい。起き攻め時はバックステップ対策に吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強激拳を重ねるのも有効だ。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃はカウンターヒット時の相手の高度によっては、強激拳や絶・激拳で追撃可能だ。

対戦ワンポイントピックアップ　Q:シェンの派生技が出せません（涙）

A:激拳、伏虎撃、弾拳、転連拳後の派生があるが、後者二つは特にタイミングがシビア。コツとしてはパンチならAとCを素早く交互に連打すると成功しやすいぞ。下の写真は1枚目がヒットストップ中、2枚目がボタンを押す瞬間なので参考にしよう。

激拳

伏虎撃

弾拳

転連拳

KOF XIII小事典
●シェンコンビネーションルート:【立ちA→しゃがみA】、【しゃがみA→立ちA】、【しゃがみB→地上各種弱攻撃】
●技解説補足:立ちAはガード時しゃがみAよりも有利時間が長いので、連係に使うのも有効だ。しゃがみBはシェンの通常技の中で最速の発生を誇る。先端ヒット時は立ちBにつなげよう。

主要技解説　基本的な技の用途を把握しておこう

しゃがみCは上方向に強く、対空に使いやすい。しゃがみDは下段でリーチが長い上にキャンセルが可能なので、地上戦の主力技だ。➡＋Cはスキが小さく打点が高いため、ジャンプ防止技として優秀だ。ジャンプBorCは下方向に強いため、跳び込みに使いやすい。闇払いは地面を進む飛び道具。強の方が弱より発生が早く、全体硬直がわずかに短い。

朧車は弱は一回、強は三回連続で跳び蹴りを繰り出す技。主に連続技専用で、強は3発目のヒット時に確定ダウンを奪える。琴月 陽は、突進してヒット時に相手をつかんで炎で攻撃する技。ガードされるとスキが大きいが、威力と突進力が高く、出始めから足元無敵なので、京の闇払いやテリーのパワーウェイブを見てから抜けるなどの用途がある。

とりあえずこの技を覚えよう！

しゃがみB

発生が早いだけでなく、下段技なので、ガード崩し、割り込み、連続技の始動、固めなど、用途が非常に多い。近距離戦ではまずこの技を使っていこう。

立ちD

横方向にリーチが長く、足元無敵なので、地上戦における主力けん制技。カウンターヒット時はダッシュからの琴月 陽や八拾八式がつながるので意識しておこう。

ジャンプD

横方向に判定が強いため、空対空として優秀。垂直ジャンプで様子を見つつ、この技を適度にばらまいておけば、ローリスクに相手のジャンプを抑制できるぞ。

百式・鬼焼き

リーチと発生において、全キャラ中トップクラスの性能を誇る全身無敵技。弱をメインに対空や割り込みで使い、相手に主導権を握らせないようにしよう。

対戦攻略

対空と割り込みには弱鬼焼き　豊富なけん制技を使い分けよう
ガード崩しにはしゃがみBと投げを使っていこう

中～遠距離では強闇払いでけん制し、跳んでくる相手は弱鬼焼きやしゃがみCで迎撃していこう。

中距離の地上戦では、立ちDとしゃがみDをメインに使っていこう。ただし、これらだけではジャンプ攻撃を合わせられると危険なので、➡＋Cと垂直ジャンプDも適度にばらまいておくといいだろう。自分から攻め込むならジャンプBorC、持続の長いジャンプ吹っ飛ばし攻撃で跳び込むのがオススメ。

ジャンプ攻撃をガードさせるなどして、接近戦で有利な状況を築いたら、しゃがみBと投げの二択で相手のガードを崩そう。しゃがみBは1～3発刻み、ヒット時は確認して連続技Ⅰを決めよう。また、ガードを固める相手に対しては、前方小or中空ジャンプ→着地しゃがみBを狙うのも有効だ。

画像は➡＋C。京はけん制技が非常に豊富なので、それぞれの性質と役割をしっかり理解して使い分けていくことが重要だ。

弱闇払いは弾速が遅いため、ダッシュで追いかければ接近手段に役立つ。ダッシュ中はジャンプの迎撃も意識しておこう。

対戦ワンポイントピックアップ　強朧車後のセットプレイ

連続技Ⅱを画面中央で決めた後は、最速で立ちAを空振りし、垂直ジャンプCを出せば相手の起き上がりに技が重なる。このジャンプCを低めで出せば、相手がリバーサルで上半身無敵技を出してもつぶせる上、発生が遅めの全身無敵技やガードアタックを出されても着地後にガードが間に合う。画面端では立ちAをしゃがみBに変えれば、同様の起き攻めが可能になるぞ。

ジャンプCは低めに重ねることが重要。空ジャンプ→着地しゃがみBも交ぜてガードを揺さぶろう。

草薙の炎に死角無し！

草薙 京

優秀な無敵技と使いやすい通常技を多々持ち、連続技の威力が高い京。スタンダードな闘い方ができるので、本作を初めて触る人にもオススメだ。

Text:伝説のオタク

	技名	コマンド
投	一刹背負い投げ	近距離で⬅or➡＋AC同時押し
特	外式・轟斧 陽	➡＋B
特	八拾八式	↘＋D
必	百式・鬼焼き	➡⬇↘＋AorC
必	百八式・闇払い	⬇↘➡＋AorC
必	七拾五式・改	⬇↘➡＋BorD
必	百壱式・朧車	⬅⬇↙＋BorD
必	二百拾弐式・琴月 陽	➡↘⬇↙⬅＋BorD
超	裏百八式・大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	×	○
しゃがみ	○	×	○	○	
ジャンプ	―	―	―	―	―

レバー入れ通常技

➡＋C	×	➡＋D	無し

特殊技

外式・轟斧 陽(➡＋B)	×（※1）
八拾八式(↘＋D)	×

※1:通常技をキャンセルして出した場合はキャンセル可能

覚えておきたい連続技

Ⅰ［しゃがみB×3］→立ちBⓒ｛八拾八式｝or｛強鬼焼き｝or｛弱朧車→弱鬼焼き（相手立ち状態＆チン以外限定）｝

Ⅱジャンプ C→立ちCⓒ吹っ飛ばし攻撃ⓒ｛強朧車｝or｛大蛇薙｝

Ⅲ（画面端限定）ジャンプC→立ちCⓒ吹っ飛ばし攻撃ⓒ強七十五式・改→弱朧車→強鬼焼き

クリティカルカウンター

➡＋B→弱朧車→➡＋B→（一瞬ダッシュして）弱朧車（カウンター終了）→（一瞬ダッシュして）吹っ飛ばし攻撃ⓒ｛強七拾五式・改→琴月 陽｝or｛大蛇薙｝

Ⅰは距離によってしゃがみBを1～3発に調整しよう。Ⅱは画面中央では強朧車が2、3発目のみ、画面端では全段ヒットする。クリティカルカウンターは、ダッシュを挟む点と、吹っ飛ばしを当てる高さを調整するのが重要だ。

KOF XII小事典
●京コンビネーションルート：［立ちA→立ちAorしゃがみA］、［しゃがみA→立ちAorしゃがみA］、［しゃがみB→地上各種弱攻撃］
●クリティカルカウンター補足：画面端では、➡＋B→弱朧車→➡＋B×2（カウンター終了）→吹っ飛ばし攻撃～といったつなぎが可能。上記の連続技より若干威力が高くなるぞ。

鋭い蹴り技で勝負!

二階堂 紅丸

しゃがみBからの居合い蹴りは安定したダメージ源。これを中心に攻めを組み立てるといいだろう。2つの超必殺技はクセが小さく決めやすいぞ。

Text:OYZ

	技名	コマンド
投	キャッチアンドシュート	近距離で⬅or➡+AC同時押し
特	ジャックナイフキック	➡+B
特	フライングドリル	空中で⬇+D
必	雷靭拳	⬇⬊➡+AorC(空中可)
必	居合い蹴り①	⬇⬊➡+BorD
必	反動三段蹴り	①中⬇⬆+BorD
必	紅丸ランサー	⬇⬋⬅+AorC
必	スーパー稲妻キック	➡⬇⬊+BorD
超	紅丸ローリングサンダー	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+AorC
超	雷光拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	○	○	○	—
ジャンプ	○	×	○	×	○

レバー入れ通常技

➡+C	×	➡+D	×

特殊技

技	
ジャックナイフキック(➡+B)	×
フライングドリル(空中で⬇+D)	×

覚えておきたい連続技

Ⅰ[しゃがみB×2]Ⓒ▶居合い蹴り〜反動三段蹴り

Ⅱ[しゃがみB×2]Ⓒ▶雷光拳

Ⅲ立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶雷光拳

クリティカルカウンター

➡+B×3→➡+D(カウンター終了)(画面端到達)→立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶雷光拳

連続技Ⅰは、しゃがみB始動の連続技。居合い蹴りまで出してヒット確認するのが簡単。だが、ガード時は一部の発生の早い技で反撃される。連続技ⅡorⅢはパワーゲージがある場合。Ⅱはヒット確認から、Ⅲは反撃に決めよう。

主要技解説 鋭い足技は健在!

立ちDはリーチが長くけん制技として便利。ジャンプ防止には攻撃判定の高い立ちCを、暴れ防止には弱攻撃から➡+Bを出すといい。前者は空中カウンターヒットすれば➡+Dや雷光拳で追撃可能。後者は地上カウンターヒットすればダッシュ立ちCから連続技が決まる。

近距離は発生の早いしゃがみBが主力。ガードを崩すなら立ちDⒸ▶(最大ため)吹っ飛ばし攻撃の連係がいい。立ちDはガードさせた後に間合いが離れにくく、吹っ飛ばし攻撃が届きやすい。

必殺技は居合い蹴りが主力で、連続技に重宝する。紅丸ランサーは空振りでもパワーゲージがたまる。相手の飛び道具をこれで相殺すれば、紅丸だけ一方的にパワーゲージがたまる。一応、先読みなら対空にもなり、カウンターヒット時は追撃が可能。

とりあえずこの技を覚えよう!

ジャンプD

横に長いジャンプ攻撃。早めに出して空対空に、跳び込みからの地上連続技にと幅広く使える。垂直ジャンプのけん制には持続時間の長い吹っ飛ばし攻撃がいい。

居合い蹴り

発生が1フレーム早い弱を使うのが基本。ガード後は若干不利だが、大きく離れるのでほぼ反撃を受けない。しゃがみB×2などから居合い蹴りにつなげよう。

➡+B

ガード後は不利だが反撃は受けない。暴れ対策としてしゃがみB×2Ⓒ▶➡+Bなどの連係が優秀。カウンターヒットすれば、ダッシュ立ちCから連続技が決まる。

雷光拳

発生の非常に早い超必殺技。主に連続技用。リーチが長いので、小さなスキの反撃用としても役立つ。ガード後は反撃を受けるので、ヒットする状況で使おう。

対戦攻略

空中戦は万能なジャンプD 崩しは投げが基本

しゃがみBⒸ▶居合い蹴りが強い 超必殺技の決めどころを知れ

紅丸は空中戦を制して攻めの起点にしたい。ただ、パワーゲージが無いときは信頼できる地上対空技が無いので押されがち。対空中用となる技の振り方&バリエーションで勝負しよう。

基本はジャンプDで、空対空や跳び込み用として万能。垂直ジャンプから吹っ飛ばし攻撃を出せば、空中けん制として役立つ。垂直ジャンプ→空中⬇+Dで奇襲するのもアリ。相手の足元付近に低めに当てれば、しゃがみBが連続技になるぞ。また、ガードアタックは紅丸にとって貴重な対空技。高めのジャンプ攻撃に合わせよう。

地上戦のけん制に使える技は➡+Dとしゃがみ Dで、どちらもリーチが長い。ジャンプ防止を兼ねたけん制には振りの小さい立ちB、ダメージ重視なら➡+Cがある。跳び込む場合はジャンプDがいい。ここからしゃがみBⒸ▶居合い蹴りとつないだり、投げでガードを崩すのが基本だ。

なお、紅丸の超必殺技は狙いどころが豊富。パワーゲージがたまったら、チャンスには確実に決めて回転率を上げたい。雷光拳はしゃがみA×2でヒット確認しつつ決める。また、相手の強攻撃などをガード後など、少し有利な場面でも反撃になることが多い。ほかに、垂直ジャンプのけん制を多用する相手には、先端を当てるように出すといいぞ。

紅丸ローリングサンダーは攻撃発生まで完全無敵。相手の跳び込みはこれで確実に落としたい。

パワーゲージがたまったらすぐに使う形が理想。連続技、対空、反撃とチャンスがあったら決めたい。

対戦ワンポイントピックアップ しゃがみBⒸ▶居合い蹴りの狙いどころ

紅丸の強さの一つは、連続技Ⅰがあること。跳び込み後や起き攻めはもちろんのこと、高めの小or中ジャンプ攻撃から連続技になりやすい。

守勢時にも活躍。高めのジャンプ攻撃に対して対空で着地に置く使い方もアリ。当然、低めのジャンプ攻撃はくらうが、対空の無い紅丸には強気の選択肢が必要だ。また、発生の早さを生かし、起き上がりの暴れ用としても役立つ。

強気の対空しゃがみB。早めのジャンプ攻撃には対空になる。置いておく感じで使おう。

KOF XII小事典 ●紅丸コンビネーションルート：[立ちA→立ちorしゃがみA]、[しゃがみA→立ちorしゃがみA]、[しゃがみB→立ちB以外の地上弱攻撃]

大門 五郎

この投げ間合い
たん能するべし

驚異の投げ間合いを持つコマンド投げで相手を吸い込みたいが、そのためには相手をおとなしくさせる必要がある。通常技の使い方を覚えよう。

	技名	コマンド
投	送り足払い	近距離で⬅or➡＋AC同時押し
必	天地返し	近距離で➡⬊⬇⬋⬅➡＋AorC
	超受け身	⬇⬋⬅＋BorD
	地雷震	➡⬇⬊＋AorC
	雲つかみ投げ	⬅⬋⬇⬊➡＋A
	切り株返し	⬅⬋⬇⬊➡＋C
超	地獄極楽落とし	近距離で➡⬊⬇⬋⬅×2－AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	×	○
しゃがみ	○	×	○	○	
ジャンプ	－	－	－	－	－

レバー入れ通常技

➡+C	×	➡+D	無し

主要技解説　重要な技は少ないので覚えてしまおう

まず覚えたいのがけん制技の➡＋Cだ。かなりリーチが長い上に、見た目以上に下に攻撃判定があるので、しゃがみ状態のキャラにも当たってくれる。➡＋Cの先端を当てるように出すとジャンプ防止になり、相手は➡＋Cに引っかからないように通常・大ジャンプを使うようになるので、そうしたら雲つかみ投げで対空しよう。

天地返しは投げ間合いの広いコマンド投げ。威力が高いので、この技と打撃の二択でガードを崩すのが大門のメイン戦術となる。強地雷震はフェイントになりスキが小さいので、跳び込みを誘って雲つかみ投げを狙ったりできる。切り株返しは足払い系の技以外を耐えながら攻撃できるが、耐えたダメージをくらうので使いづらい。

とりあえずこの技を覚えよう！

地雷震

弱は地面全体に立ち状態に当たる攻撃を繰り出す。強はフェイント動作でスキが小さいので、これで跳び込みを誘って雲つかみ投げで対空を狙ったりできる。

雲つかみ投げ

空ジャンプで手前に落ちられるとつかみづらいが、大門にとどくジャンプ攻撃に対しては頼れる対空技として機能する。技後は起き攻めできるぞ。

立ちD

ジャンプ防止技として活躍する。➡＋Cよりもリーチが短くてしゃがみ状態の相手には根元しか当たらないが、その分全体の動作が素早くなっている。

地獄極楽落とし

天地返しの強化版といえる超必殺技で、投げ間合いが広がり威力も大きく上がる。打撃技で暴れられると投げれないので、打撃技で相手をおとなしくさせてから狙おう。

対戦攻略　対空技は雲つかみ投げ　決め手はやはり投げ　地上戦は➡＋Cの先端を当てる　打撃技でおとなしくさせる

跳び込みには、相手が地上に居そう場合はジャンプDを使い、空対空も考える場合はジャンプCor吹っ飛ばし攻撃がいい。ジャンプDは地上の相手に当たるまでが早く、相手が対空技を狙おうと思っていてもコマンド入力中にヒットしやすいのだ。

大門は跳び込みから攻めるだけでなく、ダッシュから天地返しを狙うのも有効だ。ダッシュからの対の選択肢は立ちBorCがあり、どちらも先端付近を当てるように出して、天地返しを入れ込んでしまおう。ガードされていても、間合いが離れていれば手痛い反撃を受けにくい。

密着付近まで接近したら、天地返しとしゃがみBで二択を仕掛けよう。しゃがみBからは立ちAを1～2回刻んでヒット確認して立ちBⓒ▶天地返しへつなぐ。ガードされていた場合は、立ちAから天地返しor立ちCⓒ▶天地返しの二択を狙う。

天地返しを決めた後は起き攻めのチャンス。基本的には打撃と投げの二択で十分なのだが、前転を使って表裏を惑わす攻めもある。やり方は「天地返し後にすぐしゃがみBを空振りし、前方通常ジャンプ」だ。着地後にレバーニュートラルで前転すれば表へ、前に倒していれば裏へ回れる。

◀小ジャンプDを昇りで出すと中段攻撃として使える。当てても後が続かないので、とどめに活用するといいだろう。

▶天地返しの投げ間合いはこの位置が最大だ。なるべく遠くから狙った方が、相手に打撃技で暴れられることも少ない。

覚えておきたい連続技

Ⅰ ジャンプD→立ちCⓒ▶{天地返し} or {切り株返し} or {地獄極楽落とし}

Ⅱ［しゃがみB→立ちA］→立ちA→立ちBⓒ▶{天地返し} or {地獄極楽落とし}

Ⅲ（画面端限定）ジャンプD→立ちCⓒ▶吹っ飛ばし攻撃ⓒ▶雲つかみ投げ

クリティカルカウンター

立ちD×7→（カウンター終了）立ちCⓒ▶天地返し

Ⅱは距離によっては2回目の立ちAが空振りしてしまうので、安定するならば立ちAを1回だけにしよう。Ⅲは威力だけで見れば直接地獄極楽落としにつなぐ方が減るので、パワーゲージが無いとき用の連続技だ。

対戦ワンポイントピックアップ　意表を突いた投げの決め方

立ちCから吹っ飛ばし攻撃を出してためを開始しよう。ここからの選択肢は、①最大までためる ②ためモーションをキャンセルしての天地返し の二つだ。①はガードを固め続ける人に使う。キャンセルで弱超受け身を出して、ガードクラッシュのスキに連続技を決めよう。②は緊急回避とガードアタックをつぶす選択肢だ。CDボタンを押しっぱなしにしたまま➡⬊⬇⬋⬅➡＋Aで OK。すぐにキャンセルすると投げられないので、少し待ってから投げるのが成功の秘けつだ。

ほかには密着付近で吹っ飛ばし攻撃から強地雷震を出して、地獄極楽落としor➡＋Cという攻めもおもしろい。強地雷震を出すと体が前に出て投げ間合いに残れるのだ。吹っ飛ばし攻撃を立ちCにすれば、立ちCの前に弱攻撃を1回当ててからでも強地雷震で投げ間合いに残れるぞ。

KOF XII小事典　●大門コンビネーションルート：【しゃがみB→立ちAorしゃがみA】　●攻略補足：立ちCから最大ためではない吹っ飛ばし攻撃を出したときは、キャンセルで強地雷震を出すのがおすすめだ。フレーム的には相手の方が先に動けるが、あまり気にしないでダッシュから➡+Cor天地返しの二択で攻めていける。

新必殺技明烏で敵を切り裂け！

八神 庵

炎の力を失い、今までとは必殺技がガラリと変化した庵。高性能な突進技である明烏を軸に立ち回り、相手の出鼻をくじく闘いを展開しよう。

Text:ケンちゃん

	技名	コマンド
投	逆剥ぎ	近距離で←or→＋AC同時押し
特	外式・夢弾	→＋A・A
必	百四式・鵺討ち	→↓↘＋AorC
	四百壱式・衝月	↓↙←＋AorC
	百弐拾九式・明烏	↓↙←＋BorD
	弐百参式・鎚椿	近距離で←↙↓↘→＋C
超	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	×	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	無し	→＋D	×

特殊技

外式・夢弾(→＋A・A)	○/○

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB→しゃがみA】Ⓒ→＋AⒸ明烏or八稚女

Ⅱ鎚椿→（ダッシュ）吹っ飛ばし攻撃Ⓒ弱明烏（空振り）→｛八稚女｝or｛弱衝月→弱鵺討ちorしゃがみA｝

Ⅲ（画面端限定）ジャンプC→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強衝月→｛八稚女｝or｛弱衝月→弱鵺討ちorしゃがみA｝

クリティカルカウンター

弱明烏×4（カウンター終了）→立ちCⒸ→＋A・AⒸ八稚女

Ⅰクリティカルカウンター用の→＋AⒸ八稚女部分は、↓↘→＋A→↘↓↙←＋Aと入力を工夫することで難易度を下げられる。Ⅱの鎚椿後は一瞬ダッシュして、高い打点で吹っ飛ばし攻撃を当てるのが成功の秘けつだ。

主要技解説　奇襲、ガード崩しに秀でた必殺技を使いこなせ！

立ちCはクリティカルカウンター始動技。頭上への攻撃判定が強くジャンプ防止になりやすい。

しゃがみCは頭上を攻撃する技で、相手の通常、大ジャンプ攻撃を迎撃するのに便利。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃はリーチが短いものの攻撃判定の持続時間が長い。ジャンプDとともに、跳び込みや空中の相手へのけん制に使いやすい。→＋Dはリーチが長く、中間距離戦でのけん制、ジャンプ防止に活用する。→＋A・Aは攻撃発生が早く、しゃがみA、立ちAから連続技に組み込む。ただし、離れた間合いで当てると2発目が空振りすることがある。衝月は強攻撃から連続ヒットする、腕を振り上げて切り裂く技。下半身に無敵時間があり、相手の足払いやしゃがみA、しゃがみBをつぶせるぞ。

とりあえずこの技を覚えよう！

明烏

前方に突進してから爪で切り裂く。ガードされても反撃を受けないため、奇襲に最適だ。なお、突進中に相手に触れなかった場合は、攻撃判定が発生しない。

鵺討ち

斜め上方向を切り裂く技で、弱は発生が早く、強は発生は遅いが上半身に無敵時間がある。強はスキが小さく、ジャンプ防止感覚で振り回すのが強力だ。

鎚椿

相手を地面にたたき付けて浮かせる、コマンド投げタイプの必殺技。投げ判定の発生は遅いが、浮かせた相手に追撃できるので、ヒット時のダメージは大きい。

八稚女

前方への突進攻撃がヒットすると相手をロックし、さらに追撃を加える、伝統の乱舞系超必殺技。無敵を生かした対空や、連続技に組み込むのが主な使い方だ。

対戦攻略

明烏で奇襲を仕掛ける　垂直ジャンプには弱鵺討ちと八稚女

強鵺討ちをばらまいてジャンプ防止　鎚椿でガードを崩せ！

庵は高性能な突進技の明烏で奇襲を仕掛けていくのが基本戦術となる。この明烏とジャンプC、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃を使い分け、地空両面から接近戦に持ち込んでいこう。ただし、明烏は垂直ジャンプで避けられると、ジャンプ攻撃始動の連続技をくらう恐れがある。そこで、垂直ジャンプによる様子見を多用する相手には、リーチが長い弱鵺討ちや八稚女で迎撃しよう。逆に庵には頼れる対空技が八稚女しかなく、パワーゲージが無いときは対空面に苦労する。リーチが長いジャンプD、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃、強鵺討ちをばらまいて、相手のジャンプに対してけん制すること。なお、ある程度高い高度に居る相手に強鵺撃ちヒットさせた場合は、追撃で八稚女を決められるぞ。

ジャンプ攻撃をガードさせた後は、しゃがみBとコマンド投げの鎚椿で二択をかける。ヒット時の見返りが大きい攻めだ。

鎚椿からは、吹っ飛ばし攻撃Ⓒ弱明烏（空振り）→弱衝月→立ちBⒸ弱明烏(空振り)で、相手の着地際を攻め込める。

対戦ワンポイントピックアップ　吹っ飛ばし攻撃でガードを崩す

画面端で連続技Ⅱの弱衝月後や強衝月ヒット後は、しゃがみA（空中ヒット）Ⓒ吹っ飛ばし攻撃（最大ため）でガードを揺さぶるのが面白い。ただ単純に吹っ飛ばし攻撃（最大ため）を出すのではなく、早めにボタンを離して相手の着地に重ねたり、ため中にキャンセルして鎚椿を出し、前転を防止しつつガードを揺さぶるなど、バリエーション豊かな攻めを展開しよう。

この吹っ飛ばし攻撃をからめた連係はバックステップで回避されにくいので、非常に強力なのだ。

KOF XIII小事典　●庵コンビネーションルート:【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみA→しゃがみAor立ちA】、【しゃがみB→立ちAorしゃがみAorしゃがみB】

主要技解説　必殺技の性能を把握しよう

アテナを動かす楽しみの一つであるサイコリフレクターは、上中下段の攻撃すべてを取れる優秀な当て身技で、当て身判定が出るまでに一瞬の時間を要する。当て身が成立するとサイコボールを飛ばすと同時にアテナがすぐに動けるようになるので、弾がヒットした相手に追撃が可能だ。

サイコソードは弱が強よりも発生が早いが、強は代わりに出始めのやられ判定がかなり低くなる。どちらも無敵時間は無いが、強はそれなりに信頼できる対空技として使っていける。

フェニックスアローは弱のみ➡＋Bから連続技になる。相手を跳び越えてから出しても、相手側に振り向いて攻撃できるので、相手の頭上付近で出せばガード方向を惑わす攻撃ができる。

とりあえずこの技を覚えよう！

➡＋B

当てた後は基本的に跳ね返るが、終わり際をギリギリで当てた場合のみそのまま着地する。このときは大幅有利になれるが、この状況を意図的に狙うのは困難だ。

サイコボール

弱は出が早く弾速が遅い、強はその逆になる。画面上に弾が残っていても2発目を出せるので、遠距離から連続して出して攻撃していこう。

サイコリフレクター

アテナは通常技のけん制攻撃がほかのキャラに比べて劣っているので、この技をちらつかせて相手に好き勝手攻撃させないようにしていきたい。

シャイニングクリスタルビット

発生の早さリーチともに申し分ない無敵対空技で、アテナはこの技を狙いながら闘っていくことになる。そのためパワーゲージの有無で戦力が大きく変わるぞ。

対戦攻略　対空はシャイニングクリスタルビット　相手を跳ばせて落とす　地上戦は➡＋B　立ちCと投げの二択で崩す

遠距離ではサイコボールの弱と強で緩急をつけながらけん制して、先読みで相手が跳び込んでくる思ったら、シャイニングクリスタルビットのコマンドを入れて迎撃に備えよう。

中間距離まで近付かれてもこの読み合いは継続できるが、アテナの行動にダッシュ➡＋CⒸサイコボールや➡＋Bを加えていこう。飛び道具を待っている相手には、ダッシュ攻撃が通しやすいぞ。➡＋Bを当てると跳ね返るが、ここからはフェニックスアローを出さない方が無難だ。弱で出してもガードされると弱攻撃で反撃を受けやすい。

そこで➡＋Bを当てて跳ね返った後は、着地にシャイニングクリスタルビットの準備をしておこう。➡＋Bを受けた相手は追いかけて攻め込もうとしやすいので、安易なジャンプを落とせる。

当てた後の状況がいいとはいえない➡＋Bだが、リーチの長さを活かして相手よりも先に攻撃を仕掛けることでプレッシャーを与えていこう。

▲立ちC→吹っ飛ばし攻撃と出してヒット時は必殺技につなげよう。

▲立ちAをガードさせると有利が取れるので、ここから投げと立ちCの二択を迫る。

▲立ちAを刻んで離れたらしゃがみDを出すと、動こうとした相手に当たりやすい。

対戦ワンポイントピックアップ　サイコリフレクターを使いこなす

サイコリフレクター後の追撃は、簡単なのがボタン連打でOKな➡＋Cだ。威力にこだわるならばダッシュして吹っ飛ばし攻撃→弱サイコソードorシャイニングクリスタルビットになるが、当て身成立のタイミングでダッシュのタイミングが変わるため難度は高い。

サイコリフレクターの具体的な狙い方として、まずは対空での使用が考えられる。たまに対空で出すと相手はジャンプ攻撃を出しづらくなるので、空対空で勝ちやすくなるなど試合が楽になるぞ。ほかの狙いどころは、相手に打撃と投げの二択を仕掛けられるときだ。本来ならば攻撃側の打撃にリスクはあまり無いのだが、アテナはサイコリフレクターから十分なダメージを与えられるので、強気にサイコリフレクターと打撃の逆二択を仕掛けてもおもしろいぞ。

最大の狙いは跳ばせて落とす！

麻宮アテナ

飛び道具で跳ばせて落とすのは得意だが、自分から跳び込んで連続技を狙うのは得意としない。丁寧な立ち回りで地道にダメージを稼いでいこう。

Text:極限堂

	技名	コマンド
投	サイキックスルー	近距離で←or→＋AC同時押し
特	フェニックスボム	→＋B（空中可）
必	サイコボールアタック	↓↙←＋AorC
必	サイコソード	→↓↘＋AorC
必	サイコリフレクター	→↘↓↙←＋BorD
必	フェニックスアロー	空中で↓↙←＋BorD
超	シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←×2＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	○	×	○	×	○

レバー入れ通常技

➡＋C	○	➡＋D	無し

特殊技

フェニックスボム（➡＋B）	×（※1）

（※1）……[illegible]Ⓒ可能なので[illegible]に必殺技を出[illegible]

覚えておきたい連続技

Ⅰ ジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ｛弱サイコソード｝or｛シャイニングクリスタルビット｝

Ⅱ［しゃがみB×2→立ちA］Ⓒ強サイコソード

Ⅲ（画面端限定）ジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ➡＋B→弱フェニックスアロー→｛弱サイコソード｝or｛シャイニングクリスタルビット｝

クリティカルカウンター

➡＋C→➡＋B→強フェニックスアロー→（歩いて）➡＋C（カウンター終了）Ⓒ吹っ飛ばし攻撃Ⓒシャイニングクリスタルビット

Ⅲの連続技は、直接シャイニングクリスタルビットを当てるのとほぼダメージは同じなので、クリティカルカウンターコンボを練習する気持ちで狙っていこう。慣れたらP34に載っている難度の高いレシピに挑戦だ。

KOF XIII小事典　●**アテナコンビネーションルート:**【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちAorしゃがみA】、【立ちB→しゃがみB】、【しゃがみB→各種地上弱攻撃】●**攻略補足:**しゃがみB始動の連続技で立ちAがガードされていたときは、しゃがみDを出したり立ちAⒸサイコボールに連係すると攻めが維持しやすい。ヒットとガードで自分の行動を変えられるようになろう。

衣装も技も一新！新生ケンスウここに誕生！

椎拳崇

ケンスウはしゃがみBの性能が高く、そこから高火力の連続技がつながることが強み。とにかく接近戦が大好物という人にオススメのキャラクターだ。

Text:がーくん

技名	コマンド
龍炮捶	近距離で←or→＋AC同時押し
龍倒打	↓↙←＋A
鱗徹掌	↓↙←＋C
疾空斬龍脚	↓↙←＋BorD
龍撲鼓	→↓↘＋AorC
龍顎砕	→↓↘＋BorD
神龍・超球弾	↓↙←↓↙←＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	○	○	○	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	×	→＋D	無し

主要技解説　必殺技の派生パターンを覚えよう

しゃがみBはキャンセル可能な下段攻撃でリーチが比較的長く、中〜近距離の主力となる技だ。立ちCはクリティカルカウンター発動技。前進するため、見た目よりもリーチは長い。→＋Cはそこそこリーチが長い地上けん制で、カウンターヒット時はダッシュからしゃがみBⒸ▶龍倒打〜とつないで追撃しよう。ジャンプDは斜め上と横に強く、攻撃判定の面では跳び込み向きではない。しかし、攻撃の持続時間が非常に長いことを活かせば、跳び込みとしても強力だ。ガードアタックはリーチが長く使いやすいので、とっさの切り返しに重宝する。

疾空斬龍脚はダッシュで移動し、相手との距離が近くなると跳び蹴りで攻撃する技。ガード時は後方に跳ね返り、その着地硬直は短い。ただし、リーチの長い技で反撃を受ける可能性があるため、ばれない程度に使おう。龍撲鼓はパンチボタンを連打することで4段階に性能が変化。1段階目は4ヒット、2段階目は8ヒット、3段階目は13ヒット、4段階目は17ヒットまでヒット数が伸びる。2段階目はガードされても一部発生の早い攻撃以外では反撃を受けにくい。4段階目は攻撃後に息切れし、ヒット時ですら反撃を受けるので連打のやり過ぎには注意したい。神龍・超球弾は発生が遅く無敵時間も無いので連続技専用の超必殺技だ。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

発生は遅いものの、斜め下に強く持続時間も長い優秀なジャンプ攻撃。ただし、中段判定ではないのでガードを揺さぶるための使い方には向かない。

龍倒打

弱攻撃から連続ヒットする打撃技。硬直は長いがガードされても間合いが離れるので反撃は受けにくい。この技からは鱗徹掌、疾空斬龍脚、龍顎砕に派生可能。

鱗徹掌

龍倒打と似た性質の打撃技で、こちらは若干発生が遅い。疾空斬龍脚、龍顎砕に派生できる。龍倒打がヒットしたときの連続技の中継に使おう。

龍顎砕

回転しつつ上昇する蹴り技。弱は無敵時間があり対空に使える。強は上半身無敵で前進しつつ攻撃する技で、主に連続技の締めに使う。

対戦攻略

弱龍顎砕は頼れる対空
地上けん制もしゃがみB
しゃがみBでまとわりつこう
多彩なジャンプ攻撃を使え

空中戦の基本は早出しのジャンプ吹っ飛ばし攻撃。通常ジャンプ時に昇り気味に出しても地上の相手に当てることが可能なほど持続時間が長く、攻撃判定が斜め下に強いぞ。リターンを求めて跳び込むときはジャンプDを使うといい。地上けん制にはⒸ▶＋Cとしゃがみ BⒸ▶龍倒打が有効。特に後者はヒット時に連続技につながるのでリターン大だ。対空には、弱龍顎砕を使おう。相手の飛び道具を相殺して近付きたい場合は、立ちCと弱龍顎砕による相殺がオススメだ。前者は相殺後にダッシュで接近でき、後者は相殺時にレバーを前方に入れておけばそのまま跳び込むことができるぞ。

ジャンプDは跳び込みには不向きに見えるが、攻撃の持続時間が長く意外に強力。通常ジャンプから早めに出せば空対空も兼ねる。

万能なしゃがみBがケンスウの生命線。攻撃中の姿勢が低いので、攻撃位置の高い攻撃に対して対空として使える。

対戦ワンポイントピックアップ　肉弾戦命！　相手にまとわりつけ！

接近戦の基本は高性能な下段技であるしゃがみBによるまとわりつき。しゃがみBをガードさせた後は投げとしゃがみBⒸ▶龍倒打の二択を迫ろう。投げ後は受身を取られてしまうが，
画面端なら有利な状況で再度攻められるぞ。ほかにも、密着からしゃがみBを1発ガードさせた間合いでは、通常ジャンプからジャンプCでめくるのも有効な選択肢だ。

画面中央で攻めるときはジャンプCによるめくりも使おう。ただし、画面端では残念ながら相手の裏に回れない。

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB×1〜2】Ⓒ▶龍倒打〜鱗徹掌〜強龍顎砕

Ⅱ（限定画面端）ジャンプD→立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶神龍・超球弾

Ⅲ（画面端限定）ジャンプD→立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶龍倒打〜鱗徹掌〜強龍顎砕

クリティカルカウンター

龍倒打〜鱗徹掌〜強龍顎砕→龍倒打→ダッシュ〜鱗徹掌（カウンター終了）→ダッシュ〜吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶神龍・超球弾（画面端到達）→弱龍顎砕（※1）

Ⅰは下段始動の基本連続技。ガード時は龍倒打で止めよう。Ⅲの吹っ飛ばし攻撃後は、すべて遅らせて入力していく必要がある。クリティカルカウンターコンボは、2回目の龍倒打まではすべて最速でつなごう。

（※1……チンに対しては決まらないので、{龍倒打〜鱗徹掌}×2→→＋C（カウンター終了）→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃（画面端到達）Ⓒ神龍・超球弾　のコンボを決めよう。

KOF XII小事典
●拳崇コンビネーションルート：【立ちA→しゃがみA】、【しゃがみA→立ちA】、【立ちB→立ちBorC（→+Cと同じ）】、【しゃがみB→地上各種弱攻撃】
●バックステップ補足：ケンスウにはバックステップが1種類しかない（バックステップをレバー→or↓要素で中断できない）ので、相手と間合いを離したいときは後転も使っていこう。

主要技解説　リーチは短いが豊富な技の数々

通常技の中で使いやすく主力となるものは、下段のしゃがみB、対空のしゃがみC、横方向に長い→＋D、めくりを狙えるジャンプC。酔歩は後方に下がりながらの当て身技。弱は打点の高い技（必殺技と超必殺技を含む）を取ることができ、強はしゃがみ状態から出す通常技と下段判定の攻撃を取ることが可能。強の反撃時に繰り出す蹴りは必殺技でキャンセル可能なので、リターンが大きいのが特徴。二起脚は足元無敵かつ、上方向に強い蹴り技。一発度目がけん制として強力だが、技後は自動的に張果老へと移行するため、ガードされるとその後は何かしらの行動でスキをフォローする必要が出てくる。なお、追加入力をすると連続で蹴りを繰り出すが、こちらは主に連続技専用となっている。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプD

見た目に反して、攻撃位置が前方だけでなく上方向にも厚いのが特徴。空対空としても優秀なので、跳び込みにはこれをメインに使っていこう。

烏龍紋柱

足元無敵の中段攻撃。動作終了間際に月牙双手を出すことができるため、ワンセットで出し切るのが基本。ボタン押しっぱなしで動作のキャンセルも可能だ。

座盤鉄

出始めから低姿勢となり、打点の高い攻撃をかわすことができる。構え中は移動やジャンプができないが、一部の行動（欄外参照）で構えをキャンセルできる。

張果老

構え中はガードができなくなるが、前後への移動速度が速く、移動中は常時空中判定となる。また、構え中のジャンプは小ジャンプのみ可能。

対戦攻略　接近してからが勝負　ガード崩しが豊富
二種類の構えを使いこなして相手をほんろうさせよ

チンは歩行速度が遅く通常技のリーチが短いため、相手に接近するまでの過程が重要となる。ジャンプが遅いため、飛び道具は前転や立ちCなどの相殺で対処、地上戦をするなら→＋Dをメインに使い、跳び込むならジャンプDで接近していこう。

相手から跳び込んでくるなら座盤鉄で回避するのが有効。回避後は相手の着地に合わせて月牙双手で反撃して、連続技を決めよう。

相手に接近したら、下段のしゃがみBと烏龍紋柱で二択を仕掛けるのが基本。しゃがみBからは連続技ⅠかⅢを狙い、烏龍紋柱からは月牙双手でヒット確認し、連続技につなげよう。ガードされていたら©{座盤鉄→しゃがみB} or {烏龍紋柱} で再度二択を迫っていこう。

二起脚（1発目）も接近手段としては優秀。自動的に張果老に移行するためガードされてしまうと危険ではあるが……、

即座に構えやジャンプに移行することで、相手の反撃回避しつつカウンターヒットを狙うことが可能。逆二択を仕掛けられるぞ。

対戦ワンポイントピックアップ　リーチは短いが豊富な技の数々

チンのしゃがみCを対空に使う際は、キャンセルで二起脚（1発目）を入れ込んでおこう。カウンターヒット時はそのまま二起脚が連続技になり、二起脚（1発目）×3～4→{弱月牙跳撃} or {騰空飛天砲} までつなぐことができるぞ。もし、しゃがみCが通常ヒットしてしまうと、二起脚が空振りして、相手と密着常態になるので、構えやジャンプ、弱酔歩でフォローしよう。

しゃがみC©二起脚（1発目）×nは、かなりの距離を運べる上に威力も大きくリターンが大きい。

二種類の構えを使いこなせ！

鎮元斎

二つの構えを持ち、多彩な技を駆使すればトリッキーに闘うことができるチン。まずは、各技の性質と使いやすい技から覚えていこう。

Text:伝説のオタク

	技名	コマンド
投	崩撃	近距離で←or→＋AC同時押し
特	座盤鉄①	↓↓＋AorC
	張果老②	↓↓＋BorD
	張果老（解除）	②中にBD同時押し
	酔歩	↓↙←＋BorD
	月牙跳撃	↓↙←＋AorC
	烏龍紋柱	↙＋D
	二起脚	↙＋B・B
	月牙双手	①中にAorC
超	騰空飛天砲	↓↘→↓↘→＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	無し	→＋D	×（※1）

特殊技

技	
座盤鉄	—
張果老	—
張果老（解除）	—

（※1）……D押[illegible]

覚えておきたい連続技

Ⅰ［しゃがみB→しゃがみA×2］©二起脚（1発目～張果老→{弱月牙跳撃}or{騰空飛天砲}

Ⅱ めくりジャンプC→立ちC©座盤鉄～月牙双手©吹っ飛ばし攻撃©{弱月牙跳撃} or {騰空飛天砲}

Ⅲ［しゃがみB→しゃがみA］©座盤鉄©月牙双手©座盤鉄～［しゃがみB→しゃがみA］©二起脚（一発目）～張果老→{弱月牙跳撃} or {騰空飛天砲}

クリティカルカウンター

↙＋D×3（カウンター終了）→{月牙双手©座盤鉄}×2©月牙双手©吹っ飛ばし攻撃©{弱月牙跳撃} or {騰空飛天砲}

Ⅰはしゃがみ B 始動の基本連続技。Ⅱはめくりジャンプ C からの連続技。Ⅲはしゃがみ B 始動で威力も高いが難易度も高い連続技だ。いずれの連続技も画面状況を問わないが、つなぎはすべて最速を心掛けよう。

KOF XII小事典

●チンコンビネーションルート:［立ちA→立ちAorしゃがみA］、［しゃがみA→立ちAorしゃがみA］、［立ちB→D］、［しゃがみB→立ちAorしゃがみAorしゃがみB］

●構え補足:座盤鉄は前転、後転、投げ、必殺技、超必殺技でキャンセルが可能。張果老はジャンプ、必殺技、超必殺技でキャンセルが可能で、構え中に下方向を入れると座盤鉄へ移行する。

超高性能パワーゲイザーで相手を蹴散らせ!

テリー・ボガード

簡単な連続技に加え、突進技、飛び道具、対空技と一通りそろっており、扱いやすいテリー。いかに下方向へのタメを作るかが勝負の分かれ目だ。

Text:ケンちゃん

	技名	コマンド
投	バスタースルー	近距離で←or→＋AC同時押し
特	ライジングアッパー	↘＋C
特	バックナックル	→＋A
必	パワーウェイブ	↓↘→＋AorC
必	バーンナックル	↓↙←＋AorC
必	クラックシュート	↓↙←＋BorD
必	ライジングタックル	↓タメ↑＋AorC
超	パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	×	→＋D	無し

特殊技

技	
ライジングアッパー(↘+C)	○
バックナックル(→+A)	×

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB×2→立ちB】Ⓒ▶{→＋A}or{パワーゲイザー}

Ⅱジャンプ D→立ちDⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶{パワーゲイザー}or{強バーンナックル}or{(画面端付近)強クラックシュート→弱ライジングタックル}

Ⅲ{立ちD} or {→＋C}(カウンターヒット)→ダッシュ立ちDⒸ▶↘＋CⒸ▶{弱バーンナックル} or {パワーゲイザー}

クリティカルカウンター

↘＋CⒸ▶強バーンナックル→→＋A→強バーンナックル(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶{強バーンナックル} or {パワーゲイザー}

Ⅰは、しゃがみB後に↓↙←＋Bで立ちBを出し、すぐに↙↓↘→＋Aと入力すればパワーゲイザーを出せる。クリティカルカウンターの→＋A後は、硬直が解けた瞬間に強バーンナックルを出し、CとDを同時に連打して吹っ飛ばし攻撃へ。

主要技解説 近距離戦はしゃがみB、空中戦はジャンプDだ!

しゃがみBはリーチが長く、連打できる上にキャンセル可能な立ちBにつなげられるため、連続技の始動に使いやすい。立ちCは立ちDより発生が遅いものの、2ヒットするのでヒット確認が容易。1段目はクリティカルカウンター発動技でもある。ジャンプDは攻撃持続時間が長く、跳び込み、空対空の主力。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は前方へ攻撃するため、空対空に使おう。パワーウェイブは標準的な地面を進む飛び道具。遠距離戦時のけん制に使う。クラックシュートは発生こそ遅いもののしゃがみガード不能で、主に画面端の連続技に組み込む。バーンナックルは弱なら先端を当てれば反撃を受けないため、奇襲に使えるぞ。また、弱のみ強攻撃キャンセルで出せば連続ヒットする。

とりあえずこの技を覚えよう!

立ちD

リーチは比較的短いが、攻撃発生がかなり早い。立ちA、しゃがみAからの暴れつぶしに使い、カウンターヒット時はダッシュから追撃を加えていこう。

→+C

相手の中ジャンプを防止しやすい主力けん制技。スキが小さく気軽に使える攻撃だ。空中カウンターヒット時は、すかさずパワーゲイザーで追撃したい。

ライジングタックル

攻撃発生後まで無敵時間がある。対空、切り返し用として優秀な必殺技。相手のジャンプ攻撃を確実に迎撃できる状況では、ダメージが大きい強を使おう。

パワーゲイザー

無敵時間は無いが、弱攻撃から連続ヒットするほど攻撃発生が早く、連続技の要になる。相手の垂直ジャンプや通常、大ジャンプへの対空にも使える。

対戦攻略

ライジングタックルで対空 けん制は立ちBと→+C

しゃがみB始動の連続技を狙う ジャンプDを振り回せ

ジャンプ防止用にジャンプDと→＋Cをばらまきつつ、スキあらばジャンプDで跳び込んで攻めるのが基本戦術。跳び込むと見せかけてジャンプ攻撃を出さずに着地し、しゃがみBで崩しにかかる手段も有効だ。また比較的近い間合いでは、立ちBⒸ▶→＋Aも交ぜよう。相手がジャンプを多用するならば、けん制を出さずにしゃがみ状態で待ち、強ライジングタックルで迎撃するといい。

接近戦では、下段攻撃のしゃがみBから連続技を狙っていく。ガードされた場合はしゃがみB→立ちBや立ちB→→＋Aを遅めに出し、相手のジャンプや暴れをつぶす連係を組もう。→＋Aが地上カウンターヒットした場合は相手がよろけるので、すかさずパワーゲイザーで追撃したい。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃がカウンターヒットした場合は、中ジャンプDかパワーゲイザーで追撃を加えるのが理想だ。

タメが完成していない状態で跳び込まれた場合は、前転や後転、またはガードアタックで対空。ただし、過信は禁物。

対戦ワンポイントピックアップ 暴れをつぶして投げを通せ!

ジャンプ攻撃をガードさせた後や相手の起き上がりには、しゃがみAを当ててから投げと打撃の二択を迫る。しゃがみA後に相手の暴れをつぶす打撃技は、立ちDを使うのが基本。地上カウンターヒットしたら、連続技Ⅲで一気に体力を奪おう。なお、クリティカルゲージがMAXの状態では、立ちDを立ちCに切り替えた方が、攻撃をつぶしたときの見返りが大きくなるぞ。

暴れつぶしを意識させることで、投げを決めやすくする。投げを決めた後は起き上がりを攻めよう。

KOF XIII小事典

●テリーコンビネーションルート:【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちA】、【しゃがみB→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみB→立ちBorしゃがみB】
●攻略補足:連続技で強攻撃からパワーゲイザーにつなぐときは、間に吹っ飛ばし攻撃を挟むより↘+Cを挟んだ方がダメージが大きくなる(相手を浮かせると補正が掛かるため)。

不知火流体術の神髄、ここにあり！

アンディ・ボガード

アンディは突進技、対空、飛び道具、ジャンプ攻撃のすべてが高水準な性能を誇る万能キャラ。後は、相手のガードをいかに崩すかが勝負だ！

Text:ケンちゃん

	技名	コマンド
投	抱え込み投げ	近距離で←or→＋AC同時押し
特	平手打ち	→＋A
必	斬影拳	↙タメ→＋AorC
	空破弾①	←↙↓↘→＋BorD
	ブレーキング	①中にBD同時押し
	昇龍弾	→↓↘＋AorC
	飛翔拳	↓↙←＋AorC
超	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋BorD

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	○	○	○	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	無し	→＋D	×

特殊技

平手打ち(→＋A)

主要技解説　強力な対空技の数々で空中戦を制す！

しゃがみBはキャンセルをかけられる下段攻撃。近距離戦ではここから連係、連続技をスタートしよう。しゃがみCは打点は低いものの、リーチが長く近距離戦のけん制に便利。→＋Dは打点が高く、ジャンプ防止に使いやすい。硬直が長めなので、空振りしないように使いたい。ジャンプDは攻撃判定の持続時間とリーチに優れている。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃とともに、ジャンプ防止や跳び込みなど、空中戦の主力として使っていこう。

空破弾は、弱を強攻撃や→＋A後の連続技に組み込んでいく。なお、コマンド入力直後にBD同時押しで、動作を停止するブレーキングが可能。ブレーキングした場合はガードされても反撃を受けない上、ヒット時は弱昇龍弾で追撃が可能だ。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

持続時間が長く、振り下ろすため斜め上から斜め下までカバーできる。中距離で前方ジャンプ、垂直ジャンプから出し、接近手段、ジャンプ防止に使おう。

斬影拳

勢い良く突進攻撃を仕掛ける技で、ガードされても反撃は受けない。中距離からの奇襲技として優秀だが、垂直ジャンプで相手に避けられると危険だ。

昇龍弾

攻撃発生後まで無敵時間が持続する、対空用必殺技。基本的には発生が早い弱を使用し、通常、大ジャンプに対しては、威力が高い強を使っていこう。

超裂破弾

空破弾の強化版ともいえる超必殺技。ダメージが大きく、→＋Aや各種強攻撃、画面端付近の吹っ飛ばし攻撃をキャンセルすることで連続技に組み込める。

対戦攻略

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃を使え！ ジャンプDで空対空を狙う

昇龍弾で跳び込みを迎撃 残影拳で奇襲をかけろ！

中距離では垂直ジャンプD、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃が主力。これで相手のジャンプをけん制したら、跳び込みやダッシュで接近を試みよう。なお、垂直ジャンプ攻撃中や様子見中は常に→↓↘コマンドを仕込み、アンディの着地に合わせたかぶせるような跳び込みは、昇龍弾で迎撃したい。

比較的遠い間合いでは、相手の大ジャンプを使った跳び込みに警戒しつつ、飛翔拳でけん制する。乱発せずある程度様子見を交ぜ、相手が跳び込んできたらきっちり昇龍弾で迎撃したい。

相手が地上戦を重視するようなら、斬影拳での奇襲がオススメ。なお、斬影拳をガードされた後は、反撃を受けない程度の不利な状況。バックステップや後転で仕切り直すのが安定だ。

中距離ではジャンプ防止になりやすい→＋Dも有効。地上カウンターヒット時は→＋Dや斬影拳で追撃するのが理想だ。

比較的近い距離では、立ちBでのけん制も便利。Dボタンを追加入力しておけば、当たった際にコンビネーションへつなげられる。

対戦ワンポイントピックアップ　暴れつぶしで大ダメージを与えろ！

ジャンプ攻撃をガードさせた後など、密着状態で有利な状況を作ったら、しゃがみAから連係を始動する。ここからは暴れつぶしになるしゃがみCと投げを使い分け、ガードを揺さぶっていこう。しゃがみCが地上カウンターヒットした場合は、ダッシュからしゃがみCで追撃。ここからは連続技Ⅱ、Ⅲのしゃがみ C以降の構成を決めて、一気に相手の体力を奪い取りたい。

しゃがみBの後は、遅めのしゃがみBやキャンセル吹っ飛ばし攻撃で相手の暴れをつぶすといい。

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB×2】Ⓒ→＋AⒸ｛弱空破弾｝or｛超裂破弾｝

Ⅱジャンプロ→しゃがみCⒸ→＋AⒸ｛弱空破弾｝or｛超裂破弾｝

Ⅲ（画面端限定）しゃがみCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強空破弾→強昇龍弾

クリティカルカウンター

弱斬影拳×4（カウンター終了）→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ超裂破弾

Ⅰは、しゃがみ【B×2→立ちB→立ちD】にするとより簡単に。Ⅲの強空破弾は、しゃがみCの先端を当てたときは最速、至近距離では遅めに出そう。クリティカルカウンターコンボの斬影拳は、最初の2回を最速で当てよう。

KOF XII小事典

●アンディコンビネーションルート：【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【立ちB→立ちD】、【しゃがみA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみB→立ちBorしゃがみB】

●攻略補足：連続技ⅠやⅡは、しゃがみBやしゃがみCを出す際にレバーを↙に入れていると、→＋Aが斬影拳に化けやすい。しゃがみBやしゃがみCは、レバー↓で出すよう心掛けたい。

スラッシュキック、タイガーキックで突撃！

ジョー・東（東丈）

ジョーは奇襲に最適な技がそろったダイナミックなキャラクター。連続技が簡単なので、本作を初めて遊ぶプレイヤーにはうってつけだ。

Text ケンちゃん

	技名	コマンド
	首相撲～膝地獄	近距離で←or→＋AC同時押し
特	ステップインミドルキック	→＋B
	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorD
	タイガーキック	→↓↘＋BorD
	爆裂拳①	AorC連打
	爆裂拳フィニッシュ	①中に↓↘→＋AorC
超	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	×	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	×	→＋D	無し

特殊技

ステップインミドルキック（→＋B）	○

覚えておきたい連続技

Ⅰ［しゃがみB×2→立ちB］Ⓒ→＋BⒸ強タイガーキック

Ⅱジャンプ D→しゃがみCⒸ→＋BⒸ｛強タイガーキック｝or｛スクリューアッパー｝

Ⅲしゃがみ C（カウンターヒット）→ダッシュ立ちDⒸ→＋BⒸ強タイガーキック

クリティカルカウンター

弱スラッシュキック×4（カウンター終了）→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ｛強スラッシュキック｝or｛（画面端限定）スクリューアッパー｝

Ⅱは→＋Bを↓↘→＋B入力で出し、すぐに↓↘→＋Aでスクリューアッパーへ。遅れるとつながらないので注意。クリティカルカウンターコンボはスラッシュキックを2発目まで最速で、以降は相手の落下に合わせて出すのがコツだ。

主要技解説　ジャンプD、立ちB、→＋Dでゴリ押せ！

立ちCはクリティカルカウンター発動技だがリーチが短いので、主にジャンプ攻撃からの連続技に使用する。→＋Bはスキが大きいものの、リーチが優秀なミドルキック。キャンセルがかかるので、ヒットさせせたときの見返りは大きい。ジャンプBはひざ蹴りを繰り出す技で、リーチは短いがめくり性能がある。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は前方を蹴る動作。攻撃判定の持続時間が長い。

ハリケーンアッパーは、相手との距離が大きく離れたときのけん制として利用する。爆裂拳はパンチを高速で連打する必殺技で、追加コマンドを入力することで、爆裂拳フィニッシュへ移行可能だ。スクリューアッパーは主に連続技用。強攻撃や画面端での吹っ飛ばしから連続ヒットするぞ。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプD

リーチが長い上に、攻撃判定の持続時間が長い優秀な跳び蹴り。跳び込みや空対空の主力となる技で、ジャンプ攻撃はほぼこの技だけでOKだ。

しゃがみD

スライディングキックで攻撃。キャンセルはかからずスキは大きいが、姿勢が低いのが特徴。極端に方向へ強いジャンプ攻撃以外は、この技で落とせる。

タイガーキック

ひざ蹴りで突進する技で、主に無敵時間がある強を使用。発生が遅く対空には使いにくいが、無敵時間が長く、飛び道具を避けつつ攻撃することも可能。

スラッシュキック

脚を前方に突き出しつつ前方へ勢い良く移動する。弱は先端を当てればガードされても反撃を受けないため、中～遠距離からの奇襲として使える。

対戦攻略

地上戦の要は→＋B　しゃがみDを対空に使おう

ジョーは対空面に不安があるキャラなので、垂直or後方ジャンプからのジャンプDやジャンプ吹っ飛ばし攻撃を適度にばらまき、相手の跳び込みを防止するのが立ち回りでの基本となる。これで相手の跳び込みをけん制したら、ダッシュからの→＋Bでけん制したり、ジャンプDでの跳び込みや弱スラッシュキックで一気に接近しよう。

ジャンプDをばらまけ　スラッシュキックの先端を当てろ！

接近に成功した後は、しゃがみBから相手のガードを揺さぶりにかかる。至近距離でしゃがみBをガードさせた後は、投げと遅めのしゃがみBで打撃と投げの二択を迫ろう。遅めしゃがみB後は立ちBにつないで連続技を狙いつつ、ガードされたときは遅めに→＋Bを出して、相手の安易な暴れやジャンプを使った逃げを防止したい。

強タイガーキックは発生が遅く、小、中ジャンプへの対空には使いにくい。地上けん制や通常、大ジャンプに合わせるのが有効だ。

スラッシュキックと飛び道具が相殺したら、すかさずレバーを↗に入力して前に跳び、低空からジャンプ攻撃を狙ってみよう。

対戦ワンポイントピックアップ　しゃがみDを使った対空

本作では、垂直ジャンプ攻撃によるジャンプ防止が多用されがち。このときのジャンプ攻撃は、前方への攻撃判定が重視されることが多いため、しゃがみDが対空技として機能しやすい。ジョーのジャンプ攻撃やスラッシュキックによる奇襲を防止しようと垂直ジャンプを多めに使うプレイヤーには、無理に空中戦で対抗せず、対空のしゃがみDでダウンさせてから攻勢をかけたい。

しゃがみDは着地のスキを狙う。ただし、かなりスキが大きいので、密着状態でガードされると危険。

KOF XII小事典

●ジョーコンビネーションルート：［立ちA→立ちAorしゃがみA］、［しゃがみA→立ちorしゃがみA］、［しゃがみB→立ちAorしゃがみA］、［しゃがみB→立ちBorしゃがみB］

●攻略補足：強タイガーキックはスキが大きいが、相手がしゃがみガードしていた場合は通り抜けるため反撃を受けにくい。反応して立ちガードする相手以外には、強気に出して構わない。

正義の鳳凰脚で悪を斬る！

キム

連続技のダメージは抑えめだが、凶悪なジャンプ攻撃に裏付けされた肉弾戦の強さはピカイチ。鳳凰脚も高性能と、流石キムさん半端無いっす！

	技名	コマンド
投	殺脚投げ	近距離で←or→＋AC同時押し
特	ねりチャギ	→＋B
特	トラ・ヨプチャギ	→→＋D
必	飛翔脚	空中で↓↘→＋BorD
必	半月斬	↓↙←＋BorD
必	空中半月斬	空中で↓↙←＋BorD
必	飛燕斬	↓タメ↑＋BorD
超	鳳凰脚	↓↙←↙→＋BorD

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	－
ジャンプ	○	×	×	×	×

レバー入れ通常技

→＋C	×	→＋D	×

特殊技

技	
ねりチャギ（→＋B）	×※1
トラ・ヨプチャギ（→→＋D）	○

※1:通常技をキャンセルして出した場合はキャンセル可能

主要技解説　テコンドーらしく足技がとにかく強力！

立ちBはキャンセル可能かつ再度立ちBに派生可能と使いやすく、リーチが見た目より長い優秀な技。しゃがみCは比較的リーチが長いので、反撃などに便利。→＋Bはリーチの長い中段攻撃で、相手が意識してない状況なら見切られにくい。ジャンプDは斜め下に強く、小or中ジャンプの昇りで出せば中段攻撃として使える。めくりを狙えるジャンプ攻撃はジャンプA、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃の二つ。通常ジャンプからめくりを狙おう。

飛翔脚はガードされると攻撃せずに後方に跳ね、跳ねている間はジャンプ攻撃を出すことができる。ジャンプの種類に関係無く弱強どちらも斜め下に急降下し、強の方が弱より前方へ移動する。半月斬は遠めから当ててもガード後に反撃されやすいので、基本的に連続技用。鳳凰脚は出始めこそ無敵時間は無いが、突進中は無敵時間が存在する。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

若干発生は遅いが、横に攻撃判定が大きく空中戦の要となる。中ジャンプから昇り気味に出してもしゃがみガードさせられるので、跳び込みにも使える。

→＋C

前進しながら攻撃するため、見た目よりリーチが長い。地上カウンターヒット時は近ければダッシュしゃがみC、遠いときは強半月斬や鳳凰脚で追撃しよう。

空中半月斬

ヒット時は確実にダウンを奪える。最低空ならガード後弱が有利、強が若干不利。↓↙←↖↑（または↓↙←↖～ニュートラル）＋ボタンと入力するといい。

飛燕斬

タメコマンドの技で、弱の方がタメ時間が短い。弱は発生が早く上半身無敵、強は完全無敵で多段技だ。前者は対空に、後者は割り込みに重宝する。

対戦攻略　空中戦でダメージを与えよう　地上は→＋Cでけん制　弱飛燕斬で対空迎撃！　投げ後の起き攻めで表裏の二択

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃で制空権を握り、中ジャンプからのジャンプDによる鋭い跳び込みで接近戦に持ち込むのがキムの基本。ジャンプの着地ギリギリに空中半月斬を出したり、ジャンプの昇りに飛翔脚を出すとジャンプの軌道を変えることができ、相手に対空技で迎撃されにくくなるぞ。

地上ではジャンプ防止になる→＋Cや立ちB、打点の高い技に強いしゃがみDで、相手の行動を制限しよう。対空技には弱飛燕斬がオススメ。タメが間に合わないとっさの状況では、ガードアタックを使うのが有効だ。

接近時は、投げと下段のしゃがみBを使い分けてガードを揺さぶっていく。また、画面中央に相手を投げた後は起き攻めのチャンス。相手の起き上がりに重なるように、ダッシュからの前転で接近しよう。前転のタイミング次第で、相手の正面と背後のどちらに移動するかが変わるので、相手に見切られにくい表裏の二択を仕掛けられるぞ。

▲投げ後は一瞬待ってからダッシュで接近。写真の位置関係になったら前転しよう。

▼コツはダッシュの勢いを前転に乗せること。相手を通り抜けたように見えて……、

▲表のタイミングなら再びキムが正面に移動する。視覚的な幻惑効果が抜群だ。

対戦ワンポイントピックアップ　鳳凰脚ポイントを見逃すな！

鳳凰脚は突進距離が長く、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃カウンターヒット時など遠くに吹っ飛ばす状況でも追撃に使える。また、地上の吹っ飛ばし攻撃は、カウンターヒットの有無を問わず鳳凰脚がつながる。キャンセル可能時間が長いので、ヒット確認から決められるぞ。通常技からキャンセルで出せば暴れつぶしに、起き上がりに重ねればバックステップ対策になるので活用しよう。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃カウンターヒット時は、相手がきりもみ回転しながら吹っ飛ぶ。鳳凰脚で追撃だ！

覚えておきたい連続技

Ⅰ［しゃがみB×1～2→しゃがみA］Ⓒ▶｛弱飛燕斬｝or｛鳳凰脚｝

Ⅱ［立ちB×2］Ⓒ▶弱半月斬

Ⅲジャンプ D→しゃがみCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶｛弱飛燕斬｝or｛鳳凰脚｝

クリティカルカウンター

弱飛燕斬×3→弱半月斬（カウンター終了）→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶鳳凰脚

Ⅰの鳳凰脚は、キャンセルが遅いとつながらない。↓＋B～↙←↙＋A～→＋Bと入力するのがオススメだ。Ⅲは、画面端なら吹っ飛ばし攻撃後に弱半月斬→弱飛燕斬と決めることも可能。クリティカルカウンターコンボは欄外参照。

KOF XIII小事典
●キムコンビネーションルート：［立ちA→しゃがみA］、［しゃがみA→立ちA］、［立ちB→立ちBorしゃがみB］、［しゃがみB→しゃがみAorしゃがみB］
●攻略補足：クリティカルカウンター中の連続技は、弱半月斬までは最速でつなげばOK。その後の吹っ飛ばし攻撃のみ、少し引き付けて当てよう。

投げの威力は一級品！

ライデン

投げに対して暴れが有効な本作だが、ヘッドクラッシュを意識させれば逆に打撃がヒットしやすくなる。投げと打撃のバランスが重要だ。

Text:OYZ

技名	コマンド
ネックハンギング	近距離で←or→＋AC同時押し
ジャイアントボム①	↙タメ→＋AorC
ジャイアントボム（フェイント）	①中にBD同時押し
毒霧	↓↙←＋AorC
ライデンボム	→↓↘＋AorC
ヘッドクラッシュ	近距離で←↙↓↘→＋BorD
スーパーライデンドロップ	近距離で→↘↓↙←×2＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	-
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→＋C	×	→＋D	無し

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB→しゃがみA】→立ちAⒸ▶ヘッドクラッシュ

Ⅱジャンプ C→立ちDⒸ▶{ヘッドクラッシュ} or {スーパーライデンドロップ}

Ⅲ（画面端限定）しゃがみCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶弱ジャイアントボム→ライデンボム

クリティカルカウンター

立ちC→強毒霧→しゃがみC→強毒霧→小ジャンプ昇りD（カウンター終了）→降りジャンプD→立ちDⒸ▶スーパーライデンドロップ

Ⅰはヒット確認から決められる。しゃがみA→立ちAは目押しで。Ⅱは、投げ間合いの狭いスーパーライデンドロップの場合、始動が遠いと届かない。Ⅲは弱ジャイアントボムを最速で出すと、ライデンボムが決まりやすい。

主要技解説　相手を打撃でおとなしくさせて投げる！

各種ジャンプ攻撃については、後述の対戦攻略を参照のこと。地上通常技は、密着ならしゃがみBからの連続技Ⅰが基本。【しゃがみB→しゃがみA】はコンビネーションで、立ちAは目押しでつなごう。

跳び込みから連続技を狙う場合は、主にジャンプCを使用。小or中ジャンプ後は、発生の早いしゃがみCにつなごう。一方、通常or大ジャンプ後は立ちDが空振りしにくいのでオススメだ。

気になる必殺技は、ジャイアントボムが奇襲兼接近手段に使える。ガードされても間合いが離れるので、ほぼ反撃を受けない。ライデンボムは、先読み対空や空中追撃用。強毒霧は発生が遅いので使う機会が少ないが、ガードされても大幅に有利。至近距離でヒットさせたときは連続技が決まるぞ。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

斜め下にリーチが長い、主力となるジャンプ攻撃。高めに出せば空対空に、低めに出せば跳び込みに役立つぞ。まずはこれを振り回して主導権を握ろう。

ジャイアントボム

突進前ならBD同時押しでフェイントが可能。技の途中に上半身にスーパーアーマーがある。スーパーアーマーのある時間は、弱より強の方が長い。

ライデンボム

空中の相手をつかむ投げ技で、無敵時間は無いが発生が早く高威力。弱と強で違いは無い。画面端では、連続技Ⅲのように追撃として決めることも可能。

ヘッドクラッシュ

威力が高く投げ間合いが広い。大体、しゃがみCの先端が当たる間合いから届く。なお、スーパーライデンドロップはヘッドクラッシュより若干間合いが狭い。

対戦攻略　ジャンプ吹っ飛ばし攻撃をばらまけ　空対空ではジャンプAも重要　跳び込み後や弱攻撃ガード後がコマンド投げのチャンス

地上通常技のリーチが短いライデン。そのためまずは空中から接近を試みたい。

頼りになるのはジャンプ吹っ飛ばし攻撃で、空対空、跳び込みの両方で役立つ。これを振り回してペースをつかもう。ただし、発生が遅いのでジャンプ攻撃の強い相手には空対空で負けやすい。その場合は、ジャンプAで対抗するといい。また、跳び込みから地上連続技につなぐならジャンプC、めくり狙いならジャンプDと使い分けよう。

地上から近付くなら、突進技のジャイアントボムや思い切ったダッシュを使う。前者は技の途中の上半身のスーパーアーマーがあるので、タイミングが合えば攻撃を耐えつつヒットさせられる。

接近後の主な狙いは、打撃と投げの二択。起き攻めなどの密着状態では、ヒット確認できる連続技Ⅰがオススメ。しゃがみB→（遅め）立ちAとつなぎ、2発でヒット確認してヘッドクラッシュにつなぐのもいい。また、暴れつぶしになる【しゃがみB→しゃがみA】→立ちAⒸ▶吹っ飛ばし攻撃の連係も交ぜよう。ガード後に暴れている相手にヒットするぞ。

◀暴れ防止の連係は重要。小技の連係から吹っ飛ばし攻撃まで出し切ろう。

▶カウンターヒット時は受け身を取られないので、ダッシュから起き攻めが可能。

対戦ワンポイントピックアップ　ヘッドクラッシュからの起き攻め

ヘッドクラッシュを決めた後は、

①通常ジャンプC→立ちD

②中ジャンプ～着地ガード→（少し待って）ヘッドクラッシュ

の単純な起き攻めが有効。①はジャンプCが起き上がりに重なる。ヒット時は立ちDからキャンセルでヘッドクラッシュにつなごう。一方、②は無敵技を警戒した動き＆ガードで固まる相手用。起き上がった直後に着地する形になるので、発生の早い無敵技でもガードできる。

なお、相手が最速でバックステップした場合は、①のジャンプCのみヒットする。

最後に補足。チンには①のジャンプCが当たらないので、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃に変えること。庵は起き上がりが遅いので、①はジャンプを一瞬遅らせ、②は通常ジャンプに変えよう。

KOF XII小事典

●ライデンコンビネーションルート：【しゃがみB→立ちorしゃがみA】

●攻略補足：クリティカルカウンターの連続技は、小ジャンプの昇りで出すジャンプ攻撃をBにすると、わずかにダメージが落ちるものの全キャラに安定するようになる。

主要技解説　極限流の神髄を伝授！

ジャンプ攻撃は、ジャンプDとジャンプ吹っ飛ばし攻撃が斜め下に長く使いやすい。地上通常技は、近距離では立ちAとしゃがみBが優秀。どちらもリョウの地上技で最も発生が早く、さらにしゃがみBは下段でリーチが長め。また、→＋Cはジャンプ防止を兼ねたけん制、しゃがみDはリーチの長い下段技として役立つぞ。→＋Aはリーチの長い中段攻撃。ギリギリ届く間合いで使うといい。

必殺技では、弱の虎咆が対空に最適。上半身無敵なので、若干早めに出していこう。一方、強の虎咆は発生が遅いものの無敵時間が長め。起き上がりや地上の割り込みに使おう。けん制には虎煌拳。リーチの長い→＋Cを当てた後に出したり、近めのしゃがみDをキャンセルして出すと効果的だ。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプD

斜め下に強い跳び込みの主力となる。小or中ジャンプから地上連続技につなぐ場合は低め、空対空のけん制を兼ねるなら高めと、打点を調整しよう。

しゃがみD

見た目以上にリーチの長い下段攻撃。中距離からこれと→＋Aの単純な二択を仕掛けるのもアリ。跳び込みに弱いので、多用し過ぎずほどほどに使おう。

弱虎咆

対空には発生の早い弱を使用。単発技だが、引き付けて当てれば威力が高め。リョウの貴重なダメージ源なので、これでしっかり跳び込みを落としたい。

龍虎乱舞

ダメージは大きいが無敵時間が無いので連続技用。跳び込みや反撃に連続技Ⅱを決められると、飛躍的にダメージ効率が上がる。チャンスを逃すな！

対戦攻略

弱虎咆で跳び込みを通すな！　垂直ジャンプDや→＋Cでけん制

近距離の主力はしゃがみB　崩しは投げや中段の→＋A

リョウの強さの一つが、対空の弱虎咆。これで跳び込みを確実に落として、主導権を握ろう。

制空権を握ることができれば、地上での対空技が無い相手には、小or中ジャンプからのジャンプDやジャンプ吹っ飛ばし攻撃が有効。これらをガードさせた後、投げや連続技Ⅰ or Ⅱを使い分けたり、たまに→＋Aやしゃがみ Dを交ぜて攻めよう。

一方、無敵技など地上での対空技を持つ相手には、うかつに跳び込めない。地上では→＋Cや虎煌拳を、空中では垂直ジャンプ吹っ飛ばしをばらまいてけん制しよう。また、あくまで地上戦を主体とする相手には、しゃがみDも有効。跳び込みには弱いので、多用し過ぎない程度に交ぜよう。これらのけん制が機能したら、小or中ジャンプDで跳び込んで連続技や前述の攻めを狙うといい。

やっかいなのがジャンプ攻撃をばらまく相手。特に、相手の後方ジャンプ攻撃を無理にジャンプ攻撃でつぶそうとすると、返り討ちに合うことが多い。後方ジャンプに対しては辛抱強くダッシュで距離を詰め、画面端に追い込むのが無難だ。なお、大きな軌道の後方ジャンプには、ややバクチの先読みになるが覇王翔吼拳を出すのもいい。

最後に、地上の割り込みには強虎咆。ガードされると反撃を受けるものの、出始めから全身無敵なのでつぶされることは無い。攻めを持続しようと長い連係を組む相手には、積極的に割り込もう。

リョウの闘い方はシンプル。けん制で使う技のリーチや相性を知ることが重要だ。距離を調整しよう。

対戦ワンポイントピックアップ　連続技の狙いどころと使い分け

連続技Ⅰは、主に起き攻めなどでヒット確認から狙う。連続技Ⅱは、大振りの下段技や飛び道具を跳び越したときなど、ジャンプ攻撃が必ずヒットする場合に決めたい。パワージージがあるときは連続技Ⅲに変えれば、さらにダメージが大きくなるぞ。また、画面端なら立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強飛燕疾風脚〜追加→暫烈拳 or 龍虎乱舞が決まり、大ダメージを与えられる。

リョウは画面端に追い詰めてから が強い。ここで一発決めれば、画面端限定連続技で大ダメージだ。

使いやすさではナンバーワン！

リョウ・サカザキ

クセの小さい通常技に加え、対空に虎咆、けん制に虎煌拳、連続技に暫烈拳や飛燕疾風脚とバランスのいい必殺技がそろう、扱いやすいキャラだ。

Text:OYZ

	技名	コマンド
	巴投げ	近距離で←or→＋AC同時押し
特	氷柱割り	→＋A
	上段受け	→＋B
	下段受け	↘＋B
	虎煌拳	↓↘→＋AorC
	虎咆	→↓↘＋AorC
	飛燕疾風脚①	→↘↓↙←＋BorD
	飛燕疾風脚　追加	①（Dのみ）中にBorD
	暫烈拳	→←→＋AorC
超	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	―
ジャンプ	―	―	―	―	―

レバー入れ通常技

→＋C	×	→＋D	無し

特殊技

技	
氷柱割り（→＋A）	×
上段受け（→＋B）	○ ※1
下段受け（↘＋B）	○ ※1

※1：攻撃を受け止めたときは必殺技、超必殺技でキャンセル可能

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB×2→立ちA】Ⓒ弱飛燕疾風脚

Ⅱ ジャンプD→立ちDⒸ暫烈拳

Ⅲ 立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ龍虎乱舞

クリティカルカウンター

弱虎咆×4（カウンター終了）→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ龍虎乱舞

Ⅱは、→＋D→←→AorCと入力するといい。立ちDは立ちCやしゃがみCよりリーチが長いので、連続技に使いやすい。クリティカルカウンターコンボの弱虎咆は、ダッシュか歩きで少し前進しつつ、引き付けて出していこう。

KOF XIII小事典

●リョウコンビネーションルート：【立ちA→立ちorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちorしゃがみA】、【立ちB→立ちB】、【しゃがみB→立ちAorしゃがみAor立ちBorしゃがみB】

●攻略補足：ジャンプBはめくりが可能。弱虎咆（地上カウンターヒット）→少し前進して通常ジャンプや、弱飛燕疾風脚→最速大ジャンプ（相手の受け身に重なる）から狙うといい。

"最強の虎"の名に偽り無し！

ロバート・ガルシア

作品によって技の性能や衣装が大きく変わってきたが、今回は「龍虎の拳」に原点回帰した感があるロバート。龍虎乱舞の演出は必見だ。

Text:か〜くん

区分	技名	コマンド
投	首切り投げ	近距離で⬅or➡＋AC同時押し
特	アッパー	➡＋A
特	ローキック	➡＋B
特	後ろ蹴り	空中でBD同時押し
必	龍撃拳	⬇↘➡＋AorC
必	龍牙	➡⬇↘＋AorC
必	飛燕疾風脚	↙タメ➡＋BorD
必	飛燕龍神脚	空中で⬇↙⬅＋BorD
必	龍連・幻影脚	近距離で⬅↙⬇↘➡＋D
必	幻影脚	➡⬅➡＋BorD
超	龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
超	覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	○	×	×	×	○

レバー入れ通常技

➡＋C	×	➡＋D	無し

特殊技

技	
アッパー（➡＋A）	○
ローキック（➡＋B）	○ ※1
後ろ蹴り（空中でBD同時押し）	×

※1：➡＋Aに派生可能

覚えておきたい連続技

Ⅰ［しゃがみB→しゃがみA］Ⓒ➡＋AⒸ｛弱龍撃拳｝or｛龍虎乱舞｝

Ⅱ空中でBD同時押し→立ちCⒸ➡＋B〜➡＋AⒸ｛強飛燕疾風脚｝or｛龍虎乱舞｝

Ⅲ➡＋C（遠めで地上カウンターヒット）→ダッシュ｛しゃがみD｝or｛吹っ飛ばし攻撃Ⓒ龍虎乱舞

クリティカルカウンター

弱龍牙→ダッシュ弱龍牙×３（カウンター終了）→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ龍虎乱舞

Ⅰの龍撃拳は、遅めに入力して龍牙の暴発を防止。Ⅱの強飛燕疾風脚は、➡＋Bのヒットストップ中に➡＋Aを先行入力してすぐに↙タメを開始、➡＋A後は若干遅めにキャンセルするのがコツ。空中でBD同時押し始動なら、締めは強龍牙でもOK。Ⅲは欄外を参照のこと。

主要技解説　飛び道具、突進技、無敵対空技と定番の必殺技が勢ぞろい！

立ちCはクリティカルカウンター発動技で、接近戦の主力となる。発生はしゃがみAよりわずかに遅い程度なので強気に使おう。➡＋Cは打点が高い正拳突き。➡＋Aは連続技のつなぎに便利で、ガード時は若干有利と優秀だ。➡＋Bは大振りではあるが、ガードされても反撃はほぼ受けない。また、発生が遅く強攻撃からしかつながらないが、続けて➡＋Aに派生できるぞ。ジャンプDは斜め下に強く、跳び込みにオススメ。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は横に強いので、空中戦で競り合うときに使おう。

龍連・幻影脚はコマンド投げ。通常の投げより若干投げ間合いが広いものの、受け身を取られるのが欠点。飛燕龍神脚は相手に当てると後方に跳ね返り、先端を当てれば反撃は受けにくい。ただし、画面端では間合いが離れないので注意。龍虎乱舞は出始めこそ無防備だが、突進中は無敵だ。

とりあえずこの技を覚えよう！

後ろ蹴り（空中でBD同時押し）

背後に向かって蹴りを出す、めくり用のジャンプ攻撃。前方に攻撃判定は無いが、めくり性能が非常に高い。接近戦や起き攻めでのガード崩しに使おう。

龍撃拳

弱は発生が早く弾速が遅い。強はその逆。至近距離でガードされると不利だが、画面中央なら反撃は受けないので、連係のフォローにも使える。

龍牙

上昇するアッパーで、主力の対空技。弱は発生が早く上半身無敵、強は全身無敵。対空には弱を、起き上がりのリバーサルなどには強を使うといい。

飛燕疾風脚

画面を横断する突進技で、弱は単発、強は2段技。強は移動距離が非常に長い。相手に当てると後方に大きく跳ね返り、先端を当てれば反撃を受けにくい。

対戦攻略

対空迎撃は龍牙　空中戦はジャンプ吹っ飛ばし攻撃
地上戦は➡＋Cと龍撃拳　ガード崩しはめくり後ろ蹴り！

跳び込みにはジャンプDを使い、空中戦はジャンプ吹っ飛ばし攻撃で応戦していく。けん制の龍撃拳は中ジャンプを防止できるが、通常or大ジャンプに弱い。たまに様子見を交ぜ、龍牙での対空を狙うのも必要だ。また、中〜遠距離では強飛燕疾風脚がジャンプ防止の奇襲として使える。地上けん制には➡＋CやしゃがみDも使おう。ただし、しゃがみDは相手の跳び込みに弱いので多用は禁物だ。

接近戦ではしゃがみBからの連続技を狙いたいが、密着時以外は連続技につなげられないのがネック。相手と少しでも離れているような状況では、リターンの大きい立ちCがオススメだ。相手がガードに徹し始めたら、通常ジャンプや中ジャンプから後ろ蹴り（BD同時押し）でめくりを仕掛けていこう。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃ヒット後は、着地で弱飛燕疾風脚。カウンターヒット時は連続ヒットし、通常ヒット時は起き攻めができるぞ。

対戦ワンポイントピックアップ　投げ後の起き攻め

ロバートの投げは受け身を取られないので、起き上がりを攻められる。オススメは、相手の起き上がりに合わせて中ジャンプで跳び込んでからの、ジャンプDとBD同時押しによる表裏の二択だ。中ジャンプは立ち状態の相手を跳び越せないが、BD同時押しを出すと相手を跳び越せるようになる、という性質を利用したものなので、ジャンプの軌道で見切られることはないぞ。

画面端では上記の起き攻めができないため、しゃがみBと投げで二択を迫ろう。相手がリバーサルバックステップによる空中やられで逃げようとするなら、吹っ飛ばし攻撃を重ねるのも手だ。

◀投げを決めて画面中央に投げた後は、相手の起き上がりに合わせて中ジャンプし、写真の高度付近でボタンを押そう。

▶BD同時押しなら相手を跳び越して逆ガードになる。同じタイミングのジャンプDは正面ガードなので二択になるぞ。

KOF XII小事典
●ロバートコンビネーションルート：［立ちA→しゃがみA］、［しゃがみA→立ちA］、［立ちB→立ちB］、［しゃがみB→立ちAorしゃがみAorしゃがみB］
●攻略補足：クリティカルカウンターの連続技は、弱龍牙の根元部分を当てていくと威力が高くなる。ただし、最後の1発はやや高めで当てないと吹っ飛ばし攻撃が間に合わないので注意。

パワフルな技で相手を押し込もう

ラルフ・ジョーンズ

圧倒的なリーチを誇る→+Cでのけん制と、強爆弾ラルフパンチを使った豪快な攻めを得意とするラルフ。強気なプレイをしたい人におすすめだ。

Text:極限堂

	技名	コマンド
投	ダイナマイトヘッドバット	近距離で←or→+AC同時押し
特	ジェットアッパー	↘+A
	バルカンパンチ	AorC連打
	バーニングハンマー	↓↘→+AorC
	爆弾ラルフパンチ	↓↙←+AorC
超	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	○	○
しゃがみ	○	○	○	○	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→+C	×	→+D	無し

特殊技

ジェットアッパー(↘+A)	

主要技解説 強攻撃と爆弾ラルフパンチが柱

通常技では立ちDが優秀。ほかの強攻撃よりも発生が早く、攻撃時に体が前に出るのが特徴だ。体が前に出るおかげで、ほかの強攻撃から出すと空振りする強爆弾ラルフパンチが届くようになるぞ。

強爆弾ラルフパンチは連続技のほか、ガードされても有利なので連係に役立ち、上半身無敵を利用して先読みの対空技にも使えるなど、さまざまな状況で活躍する。バルカンパンチは、ボタン連打の量に応じて攻撃時間が変わる。連打し過ぎるとスキが生じてしまうが、すぐに終わらせればガードされても反撃は受けにくい。弱攻撃からヒット確認して出すのが理想だが、出し切ってもあまり問題は無いぞ。バーニングハンマーは強ならガードされても有利だが、特に使い道は無い。

とりあえずこの技を覚えよう!

→+C

リーチが長くジャンプ防止になる技。相手の攻撃が届かない間合いからブンブン振り回そう。無敵対空技が無いラルフにとって重要なけん制技だ。

バルカンパンチ

弱攻撃からの連続技で活躍する。ボタンを連打した量に応じて技の出る時間が決まる。連打し過ぎるとスキが生じるので、連打は技が出る程度で止めよう。

爆弾ラルフパンチ

強は発生が遅いが、ガードされても有利。攻撃時に多用していきたい技だ。上半身のやられ判定が消えるので、先読み気味の対空技としても使える。

ギャラクティカファントム

主に連続技に使うが、無敵時間があるので相手の攻撃に合せて使うのも手。ガードさせればほぼスキは無いが、緊急回避で避けられると反撃を受ける。

対戦攻略

対空は垂直ジャンプ吹っ飛ばし攻撃 相手の動きを抑制してから跳び込む

けん制は→+C 強爆弾ラルフパンチで攻める

無敵対空技が無いラルフは、跳び込みなどの相手の動きを抑制するけん制が重要だ。まずは→+Cを多めに振り回して、相手の行動を制限していこう。これが地上でカウンターヒットしたときは、ダッシュから→+Cかダウンを奪えるしゃがみDのほか、パワーゲージがあればギャラクティカファントムで追撃したい。また、→+Cに併せて垂直ジャンプ吹っ飛ばし攻撃も使っていく。バレない程度に先読みで強爆弾ラルフパンチを出してもいいだろう。

跳び込むときは、空対空で勝ちやすいジャンプCが使いやすい。跳び込みに成功したら、着地後に投げと立ちDⒸ強爆弾ラルフパンチの二択を狙うのが基本だ。立ちDⒸ強爆弾ラルフパンチは、ヒット時は連続技になりガードされても有利。強爆弾ラルフパンチをガードさせた後は、攻め継続の中ジャンプでの跳び込み、暴れつぶしの→+C、ダッシュからの立ちDor投げを使い分けよう。

クリティカルカウンターゲージがたまっているときは立ちCを使いたいが、キャンセルで強爆弾ラルフパンチを出しても空振りする。単発で使おう。

◀空対空だけを重視するなら、攻撃が出続けるジャンプAがかなり強い。

▶強爆弾ラルフパンチ後は、近ければしゃがみDを暴れつぶしに使ってもいい。

対戦ワンポイントピックアップ リターン重視の吹っ飛ばし攻撃

パワーゲージがあるときは立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃でヒット確認しつつ、ヒット時はギャラクティカファントムにつなぎたい。リーチは立ちDよりしゃがみCの方が長いものの、立ちDが届かずしゃがみCなら届く間合いではギャラクティカファントムが空振りしてしまうので、発生の早い立ちDがオススメだ。これはヒット確認が簡単でダメージが大きいのが魅力的だが、ガードされていた場合は攻めが途切れるのが欠点。また、ラルフは強攻撃から吹っ飛ばし攻撃が連続ガードにならないので、ガードアタックなどで割り込まれる恐れがあることを覚えておこう。

ガード崩しは打撃と投げの二択のほか、中下段の二択もある。中段は昇り後方小ジャンプD、下段はしゃがみB始動の連続技を使おう。相手の体力が残りわずかのときに役立つぞ。

覚えておきたい連続技

Ⅰ ジャンプD→立ちDⒸ{強爆弾ラルフパンチ} or {吹っ飛ばし攻撃Ⓒギャラクティカファントム}

Ⅱ しゃがみB{→しゃがみAⒸバルカンパンチ} or {Ⓒ↘+AⒸギャラクティカファントム}

Ⅲ(画面端限定)ジャンプD→立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強爆弾ラルフパンチ→立ちD

クリティカルカウンター

強爆弾ラルフパンチ→ダッシュ↘+AⒸ強爆弾ラルフパンチ(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒギャラクティカファントム

クリティカルカウンターの1回目の強爆弾ラルフパンチ後は、見た目の印象より早く動けるようになるので、早めにダッシュを先行入力しよう。そうすれば余裕を持って↘+Aで拾い、以降の連続技をつなぐことができる。

KOF XIII小事典

●ラルフコンビネーションルート:【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちAorしゃがみA】、【立ちB→立ちA】、【しゃがみB→立ちAorしゃがみAorしゃがみB】

●攻略補足:慣れてきたら投げと立ちDの基本的な二択に加え、ガードされても有利になるしゃがみAから投げを狙うなど、攻めのパターンを増やすと相手に対応されにくくなる。

「XIII」のクラークは空中投げが熱い!

クラーク・スティル

投げキャラの代表格であるクラークだが、地上のコマンド投げはなかなか決められない。本作では空中投げが強いので、ここに活路を見出せ!

Text:OYZ

	技名	コマンド
	デスマウンテンバスター	近距離で←or→＋AC同時押し
	デスレイクドライブ	空中の近距離で←or→＋AC同時押し
特	ジェットアッパー	↘＋A
特	ステップ	→＋BD同時押し
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー①	近距離て←↙↓↘→＋BorD
	フラッシングエルボー	①中に↓↘→＋AorC
	バルカンパンチ	AorC連打
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離で→↘↓↙←×2＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	×	○	○	○
しゃがみ	○	○	○	○	—
ジャンプ	—	—	—	—	—

レバー入れ通常技

→+C	無し	→+D	×

特殊技

技	
ジェットアッパー(↘+A)	○
ステップ(→+BD同時押し)	×

覚えておきたい連続技

Ⅰ【しゃがみB→立ちA】Ⓒ▶スーパーorウルトラアルゼンチンバックブリーカー

Ⅱジャンプ C→立ちCⒸ▶スーパーorウルトラアルゼンチンバックブリーカー

Ⅲ(画面端限定)立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶→＋BD同時押し→立ちB→小ジャンプ昇り空中投げ

クリティカルカウンター

{↘＋AⒸ▶→＋BD同時押し}×4(カウンター終了)→立ちCⒸ▶ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

Ⅰはしゃがみ B 始動。密着時なら、ヒット確認しつつ【しゃがみB→立ちA×2】Ⓒ▶ウルトラアルゼンチンバックブリーカーを狙える。Ⅲは画面端限定。画面端なら、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃などからも空中投げが決まる。

主要技解説　投げて良し、殴って良しの近距離ファイター

中距離のけん制には、リーチの長い→＋Dが役立つ。少しリーチは短くなるがしゃがみCorDもまずまずで、しゃがみDはガードされてもキャンセルでステップを出せば接近戦に持ち込める。ステップ後は若干不利だが、奇襲でスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙うのもアリだ。

接近戦では下段で連打の効くしゃがみBが主力。立ちCは発生が早いので、ジャンプ攻撃からのつなぎに使おう。クリティカルカウンター発生技の立ちDは、近距離技としてはリーチが長めだ。

スーパーアルゼンチンバックブリーカーは、通常投げより間合いが広め。フラッシングエルボーまで決めると、密着でやや有利な状況となる。その後の起き攻めは、最速の立ちC重ねが有効だ。

とりあえずこの技を覚えよう!

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃

斜め下に強い跳び込みの主力技。早めに出せば空対空用として、少し低めに出せば跳び込み用として活躍。画面端なら追撃で空中投げが決まるぞ。

→＋D

リーチが長いため相手の間合い外から攻撃しやすい、けん制の主力となる技。地上カウンターヒット時は、ダッシュで近付いて再度→＋Dを決めよう。

空中投げ

空中に居る相手なら、やられ判定が無い状態でもつかむことが可能。そのため、空中追撃技として驚異的な性能を発揮する。クラークの目玉となる技だ。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いが広いほか、ダッシュから止まらずに狙えるのも利点。なお、ウルトラアルゼンチンバックブリーカーはこれより少し投げ間合いが広い。

対戦攻略　空中戦はジャンプ吹っ飛ばし攻撃　投げより暴れ防止を重視　地上のけん制は→＋D　追撃の空中投げを狙え!

空中戦は万能なジャンプ吹っ飛ばし攻撃が主力。跳び込みから連続技を狙うなら、ジャンプCに変えるといい。一方、地上戦のけん制技はリーチの長い→＋D。これより少し間合いが近いときは、しゃがみDも交ぜていこう。これらでけん制しつつ、小or中ジャンプ吹っ飛ばしを低めに当てたり、思い切ったダッシュで近付き、接近戦に持ち込もう。

接近戦ではコマンド投げを狙いたいが、警戒されやすいので打撃の連係を煮詰めるのが重要。起き攻めや跳び込み後など、相手が暴れると読んだら連続技Ⅰを狙おう。ヒット確認しつつガード時は立ちAで止め、その後は→＋Dやしゃがみ D、様子見などを使い分けられると理想的だ。

また、ヒット確認せずに【しゃがみB→立ちA】Ⓒ▶吹っ飛ばし攻撃と連係させるのもアリ。立ちAガード後に暴れる相手に、吹っ飛ばし攻撃がヒットしやすい。このとき、相手がジャンプなどで逃げようとするとノーマルヒット、弱攻撃などで暴れると地上カウンターヒットする。ノーマルヒット時は受け身を取られるので、ダッシュで距離を詰めつつ仕切り直し。一方、地上カウンターヒット時は受け身を取られないので起き攻めができるぞ。

最後に、暴れることが多い相手には吹っ飛ばし攻撃がヒットしやすい。まとまったダメージは与えられないものの、画面端への距離を稼ぐだけで十分だ。画面端に追い詰めて一気に勝負を決めよう。

カウンターヒット時はこのエフェクト。これを見分けられれば、ダッシュから起き攻めするチャンスとなる。

対戦ワンポイントピックアップ　空中投げからの起き攻め

空中投げ後は最速の立ちA(空振り)でタイミングを調整し、以下の起き攻めを狙おう。

①小ジャンプC→立ちCⒸ▶スーパーアルゼンチンバックブリーカー

②小ジャンプ(遅め)吹っ飛ばし攻撃→ダッシュ中ジャンプ空中投げ

①は暴れやジャンプ防止用。小ジャンプCをガードさせ、コマンド投げで崩してもいい。②は相手のバックステップを一点読みしたときの起き攻め。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は少し遅めに出して、バックステップ中の相手に高い位置で当てるのがポイント。画面端ならダッシュが必要無いので、空中投げを狙いやすい。

なお、相手の発生の早い無敵技には、着地後にガードが間に合わない。無敵技を警戒するなら最初の立ちAを省き、少し早めに跳び込もう。

KOF XIII小事典　●クラークコンビネーションルート:【立ちA→立ちAorしゃがみA】、【しゃがみA→立ちAorしゃがみA】、【立ちB→立ちA】、【しゃがみB→立ちAorしゃがみA】　●攻略補足:↘+Aでの対空後にキャンセルでステップを出しておけば、カウンターヒット時に立ちB→小ジャンプ昇り空中投げで追撃可能。昇り空中投げは、「レバー上方向～←or→+AB同時押し」を一つのコマンドと考え、素早く入力するのがコツ。

主要技解説　各技を使いこなして相手の動きを封じよう

しゃがみBはリーチに優れた下段なので、連続技の始動や固めなどに役立つ。立ちDは斜め上に攻撃判定があるので、早出しの対空技として使いやすい。しゃがみDは下段でキャンセルが可能。ジャンプAはジャンプ攻撃で唯一キャンセルが可能だ。

Xキャリバーは斜めに急降下する技。低めで当てればガードされても反撃は受けないので、なるべく相手の足元を狙って出すようにしよう。イヤリング爆弾は自分のイヤリングを投げる飛び道具で、弾の軌道は放物線を描いた後に地面でバウンドする変則的なもの。発生は遅いが撃った後の硬直時間は短いので、ダッシュで追いかければ弾を盾にして攻め込める。使うならなるべく安全な状況で使うように心掛けたい。

とりあえずこの技を覚えよう！

ジャンプC

跳び込みのメインはこの技。シビアだがめくりを狙うことができる。過去作品とは異なり、昇りで出して中段に使うといったことはできないので注意しよう。

→+C

踏み込んで手を振り下ろすため、横方向へのリーチが長く地上戦の主力となる。地上カウンターヒット時は、確認してダッシュ通常技から追撃を狙おう。

ムーンスラッシャー

上半身無敵の対空技。タメ時間や発生は弱強同じだが、強の方が高威力。攻撃持続時間の途中が最も高威力なので、対空に使うときは少し早めに出そう。

Vスラッシャー

急降下し、ヒット時は相手をロックして攻撃する。下降中は無敵なので、相手の技につぶされる心配が無い。相手のジャンプや飛び道具に合わせよう。

対戦攻略　接近はダッシュをメインに　対空はムーンスラッシャー　パワーゲージがたまってからが本領発揮

レオナは近距離戦主体のキャラだが、ダッシュ中の姿勢が全キャラ中で最も低いため、地上から接近しやすい。イヤリング爆弾を盾にしてダッシュで接近すれば、より接近しやすくなるぞ。→→→ニュートラル→↙入れっぱなしと入力すれば、下タメを作りながらダッシュすることも可能だ。

パワーゲージがたまっているなら、垂直ジャンプで様子を見つつ、相手がスキの大きい行動を取ったらVスラッシャーを狙おう。Vスラッシャーを意識させれば、ジャンプ攻撃での接近もしやすくなる。

近距離戦ではしゃがみBと投げで二択を迫るのが基本だが、パワーゲージがある状況なら、昇り小or中ジャンプAⒸVスラッシャーが中段として機能するので狙っていこう。

ジャンプ攻撃をガードさせるなどして有利な状況を作ったら、二択を迫るチャンス。基本はしゃがみBによる下段だが……、

パワーゲージがたまっていれば、昇り小or中ジャンプAでしゃがみガードを崩しつつ、Vスラッシャーまでつなぐことが可能だ。

対戦ワンポイントピックアップ　イヤリング爆弾を投げるポイント

しゃがみDはやや遅めのタイミングでもキャンセルがかかるので、ヒット時は素早く確認してキャンセルで弱イヤリング爆弾を出そう。ここで相手が受け身を取らなければ弾が重なり、受け身を取られてもそのままダッシュで接近すれば攻めを継続しやすい。相手が受け身後に最速でジャンプしてきても、ムーンスラッシャーによる迎撃が間に合うぞ。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃ヒット後もイヤリング爆弾を投げるポイント。弾を盾にして攻めを継続しよう。

ムーンスラッシャーとVスラッシャーで相手を切り裂け！

レオナ・ハイデルン

レオナはダッシュの姿勢が低く、ムーンスラッシャーとVスラッシャーが高性能。これらを主軸に据い、立ち回りとほかの技の使い方を覚えよう。

	技名	コマンド
投	レオナクラッシュ	近距離で←or→＋AC同時押し
特	ストライクアーチ	→＋B
必	ボルテックランチャー	←タメ→＋AorC
	ムーンスラッシャー	↓タメ↑＋AorC
	イヤリング爆弾	↓↙←＋BorD
	グランドセイバー（移動）①	←タメ→＋BorD
	グランドセイバー（反転）①	①の前移動中にB or 後ろ移動中にD
	グランドセイバー（攻撃）	①中にAorC
	Xキャリバー	空中で↓↙←＋AorC
超	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←＋AorC

■キャンセル可能な技・不可能な技

通常技

	A	B	C	D	CD
立ち	○	○	○	×	○
しゃがみ	○	×	○	○	—
ジャンプ	○	×	×	×	×

レバー入れ通常技

→+C	×	→+D	無し

特殊技

ストライクアーチ（→+B）	×※1

※1：通常技をキャンセルして出した場合はキャンセル可能

覚えておきたい連続技

Ⅰ［しゃがみB×2→しゃがみA］Ⓒ強ムーンスラッシャー

Ⅱジャンプ C→立ちCⒸ→＋Bⓒ｛Xキャリバー｝or｛Vスラッシャー｝

Ⅲ（画面端限定）ジャンプC→しゃがみCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ｛グランドセイバー～攻撃→強ムーンスラッシャー｝or｛弱ボルテックランチャー→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強ムーンスラッシャー｝

クリティカルカウンター

弱ムーンスラッシャー→→＋C→→＋B×2（カウンター終了）→｛吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強ムーンスラッシャー｝or｛Vスラッシャー｝

Ⅲは画面端限定の連続技。クリティカルカウンターは1発目の→＋Bまでは最速でつなぎ、2発目の→＋Bは遅めに当てよう。その後の吹っ飛ばし攻撃は、画面中央ならダッシュからレバー↓で一瞬だけタメを作ってから出そう。

KOF XII小事典
●レオナコンビネーションルート：［立ちA→立ちAorしゃがみA］、［立ちB→立ちA］、［しゃがみA→立ちAorしゃがみA］、［しゃがみB→立ちAorしゃがみAorしゃがみB］
●攻略補足：昇り小ジャンプAからのVスラッシャーは、地上から↓↘→↗+A～→↘↓↙←+AorCでは出せないので注意。小ジャンプ後に↓↘→+A～→↘↓↙←+AorCと素早く入力しよう。

クリティカルカウンター特集！

今月はKOF XIIの華ともいえるシステムであるクリティカルカウンターを大特集でお送りするぞ。システム的な解説からキャラクターごとの高威力レシピまであり、必見だ!

クリティカルカウンターの特性

クリティカルカウンターは体力ゲージの下にあるクリティカルカウンターは体力ゲージの下にあるクリティカルカウンターゲージがMAXになると狙うことができる新システム。このゲージは攻撃を当てたり、くらうことでたまっていき、MAXになると徐々に減少、12カウントほどでゲージが0になる。MAX状態で始動技を地上の相手にカウンターヒットさせると、クリティカルカウンターが発動。発動中は、こちらの攻撃を好きに決めることができるぞ。このとき、通常技は当てた後にオートでダッシュするため簡単に連続ヒットさせられるのが特徴だ。ある程度攻撃を加えると緑色と赤色の巨大なエフェクトが発生するがこれはクリティカルカウンターの特殊効果の終了を告げている。その後も追撃できるが通常ののけぞりや浮きに戻るので注意しよう。

クリティカルカウンターの特徴

- クリティカルカウンターゲージMAX時に発動技を地上の相手にカウンターヒットさせると発生
- クリティカルカウンター中の一定時間、相手がスロー状態になり地上空中共に常に追撃が可能
- クリティカルカウンター中は通常技を当てると自動でダッシュする（オートダッシュ）
- 緑色と赤色のエフェクトが発生すると特殊な効果は終了するが通常の追撃は可能
- クリティカルカウンター発生直後に超必殺技を出すと特殊演出＋高威力

押さえておきたい ポイント

クリティカルカウンターに慣れてないうちは無理に高威力コンボを狙うよりも、発動後レバーを離したままCorDボタン連打がオススメ。8～9ヒットまで決まったら吹っ飛ばし攻撃につなぐとお手軽レシピの完成だ。ただし、通常技は独自の補正が掛かり、特殊技や必殺技よりも減らない点に注意。逆にいえば高威力を狙うなら、必殺技と特殊技を重視しよう。

発動後すぐに超必殺技につなぐのも簡単。超必殺技のダメージが普段よりも大幅に上がるのでお手軽高威力だ。

基本的なクリティカルカウンターの流れ

クリティカルカウンターが発動すると、そう快な効果音と巨大なエフェクトとともにキャラクターが拡大表示され……、

相手のみスローモーションになり、通常技後はオートダッシュが掛かるなど攻撃が自在につながる状態に移行!

特殊技や必殺技はオートダッシュが掛からないが相手のやられ動作が長いので大技から大技にもつなげられるぞ。

緑色と赤色のエフェクトが出たらクリティカルカウンター終了の合図。この後は通常と同じ追撃ができるので……、

吹っ飛ばし攻撃などで追撃し、さらに超必殺技など高威力の技につなげるのがセオリーだ。

クリティカルカウンターの駆け引き

クリティカルカウンターを狙うポイントは、中ジャンプ攻撃や弱攻撃などをガードさせた後の有利な状況からの暴れつぶしが基本。クリティカルカウンターゲージがMAX状態の場合のみ、クリティカルカウンター発動技は攻撃同士がぶつかっても相殺にならず一方的に打ち勝つ。よって、有利時間が短い状況でも暴れつぶしが成功しやすいぞ。ただし、クリティカルカウンターゲージMAX時は相手も警戒するので逃げに徹されるとカウンターを狙えず、また、無理にクリティカルカウンターを狙ってもいい結果にはなりにくい。相手が暴れないなら投げて、逃げるなら大ジャンプで追うなど、いつもより強気に攻められる時間なのだと発想の転換が大事だ。

クリティカルカウンター発動技は発生の早さにさほど違いは無く、リーチの長さが強さを量る重要項目の一つ。右表で全キャラクターのリーチを4段階で評価したので参考にしよう。

ダッシュ亜転で相手の背後に回った後などは相手は本能的に手を出したくなるので……、

決めろ!

カウンターヒットゲット！こんな露骨な戦法でもハイリターンならやる価値ありだ。

欲望の強パンチ!!

クリティカルカウンター発動技一覧

キャラ名	始動技	リーチ※1
アッシュ	立ちC	D
デュオロン	立ちD	B
シェン	立ちC	C
京	立ちC	D
紅丸	立ちC	D
大門	立ちC	A
庵	立ちC	B
アテナ	立ちC	C
ケンスウ	立ちC	B
チン	立ちC	D
テリー	立ちC※2	C
アンディ	立ちC	C
ジョー	立ちC	C
キム	立ちD	D
ライデン	立ちC	C
リョウ	立ちC	D
ロバート	立ちC	D
ラルフ	立ちC	B
クラーク	立ちD	A
レオナ	立ちC	D

※1:リーチはA>B>C>Dの順に短くなります
※2:1段目のみ

KOF XII補足 ●クリティカルカウンターゲージの性質:■攻撃のダメージに比例して増加量が決まる。■攻撃をガードさせる<攻撃をガードする<攻撃をヒットさせる<攻撃をくらうの順に増加量が高くなる。■ラウンド間は持越しできない。■MAXに到達後は約12カウントでクリティカルカウンターの効果が切れる

編集部調べ

クリティカルカウンターコンボ ダメージランキング

全キャラクターのクリティカルカウンターコンボを実戦レベル＆ダメージ重視でまとめ、上位3キャラクターは写真付きで紹介！　実戦でクリティカルカウンター発動後に慌てないためにも、このページを開きながらプレイしよう。

第1位 ラルフ・ジョーンズ　68%ダメージ

↙+AⒸ強爆弾ラルフパンチ(↓↙←+C)→ギャラクティカファントム(↓↘→↓↘→+AorC)→↙+A(カウンター終了)→{吹っ飛ばし攻撃(画面端到達)Ⓒ強爆弾ラルフパンチ}×2→→+C

破　壊　力！

ガチムチパワーはやはり本物！　プロティインの力は偉大なのか……。

第2位 シェン・ウー(神・武)　66%ダメージ

絶!激拳(↓↘→↓↘→+AorC)(画面端到達)→立ちC→強激拳(↓↘→+C)(※タメ)(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強激拳～転連拳(↓↘→+BorD)→弱激拳～転連拳→立ちD

見よ！　この減り！

テリィイイイ――ッ！　君が泣くまで殴るのをやめないッ！

第3位 テリー・ボガード　65%ダメージ

↙+CⒸ強バーンナックル(↓↙←+C)→パワーゲイザー(↓↙←↙→+AorC)(画面端到達)→→+A(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強クラックシュート(↓↙←+D)→強ライジングタックル(↓タメ↑+C)

う、美しい……。

すべて違う技で構成された技被り無しの究極コンボ。簡単なのもGOOD！

ダメージワースト……

大門 五郎　48%ダメージ……

地獄極楽落とし

男なら……　即超必じゃい!!

鳴かず飛ばずの大苦戦。頑張ったコンボと即超必殺技のダメージがほとんど同じとは……トホホ(泣)。

オススメクリティカルカウンターコンボ

キャラ名	コンボレシピ	ダメージ	難度	キャラ名	コンボレシピ	ダメージ	難度
アッシュ	←+D→(ダッシュ)←+B→←+B→昇り中ジャンプD(カウンター終了)→降りジャンプD(画面端到達)→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃(※タメ)Ⓒ強ヴァントーズ(←タメ→+C)→(引き付けて)ブリュヴィオーズ(↓↘→↓↘→+BorD)	59%	普	テリー	↙+CⒸ強バーンナックル→パワーゲイザー(画面端到達)→→+A(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強クラックシュート→強ライジングタックル	65%	易
デュオロン	(画面端限定){→+B}×3→昇り小ジャンプB(カウンター終了)→降りジャンプD→立ちD→吹っ飛ばし攻撃(※タメ)Ⓒ秘伝・幻夢爆吐死魂(↓↙←↙↓↘→+AorC)	56%	普	アンディ	→+AⒸ弱飛翔拳(↓↙←+A)→→+A→昇り小ジャンプD(カウンター終了)→降りジャンプD→立ちCⒸ→+AⒸ超裂破弾	56%	普
シェン	超・激拳(画面端到達)→立ちC→強激拳(※タメ)(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強激拳～転連拳→弱激拳～転連拳→立ちD	66%	難	ジョー東	{→+BⒸ弱ハリケーンアッパー(←↙↓↘→+A)}×2(画面端到達)→昇り小ジャンプD(カウンター終了)→降りジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃(※タメ)Ⓒスクリューアッパー(↓↘→↓↘→+AorC)	61%	普
京	ガードアタック→→+B→大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+AorC)→(ダッシュ)弱朧車(←↓↙+B)(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強七拾五式・改(↓↘→+D)(画面端到達)→琴月(→↘↓↙←+BorD)	62%	難	キム	{弱飛燕斬(↓タメ↑+B)}×3→弱半月斬(↓↙←+B)(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ(遅め)鳳凰脚(↓↙←↙→+BorD)	56%	易
紅丸	{→+B}×3→昇り中ジャンプB(カウンター終了)→降りジャンプC(画面端到達)→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃(※タメ)Ⓒ雷靭拳(↓↘→+AorC)→雷光拳(↓↘→↓↘→+AorC)	53%	易	ライデン	強ジャイアントボム(↙タメ→+C)(画面端到達)→しゃがみC→強ジャイアントボム(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃→吹っ飛ばし攻撃Ⓒライデンボム(→↓↘+AorC)	54%	易
大門	(少しオートダッシュ)立ちC→{立ちD}×5→昇り小ジャンプC(カウンター終了)→降りジャンプC→立ちCⒸ地獄極楽落とし(→↘↓↙←×2+AorC)	48%	普	リョウ	強虎砲(→↓↘+C)→弱虎砲→覇王翔吼拳(→←↙↓↘→+AorC)→(ダッシュ)弱虎砲(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃(画面端到達)Ⓒ強飛燕疾風脚～追加(→↘↓↙←+D·D)→強暫烈拳(→←→+C)	65%	普
庵	{弱明烏(↓↙←+B)}×3→昇り中ジャンプA(カウンター終了)→降りジャンプC→立ちCⒸ梧桐(←↙↓↘→+C)→(ダッシュ後引き付けて)吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強鵺討ち(→↓↘+C)→八稚女(↓↘→↘↓↙←+AorC)	62%	難	ロバート	→+BⒸ→+AⒸ強龍牙(→↓↘+C)→弱龍牙(→↓↘+A)→(ダッシュ)弱龍牙(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ龍虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+AorC)	58%	易
アテナ	(画面端限定)強サイコボールアタック(↓↙←+C)→立ちCⒸ強サイコボールアタック→昇り小ジャンプD(カウンター終了)→降りジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃(※タメ)→弱サイコボールアタック→シャイニングクリスタルビット(→↘↓↙←×2+AorC)	57%	普	ラルフ	↙+AⒸ強爆弾ラルフパンチ→ギャラクティカファントム→↙+A(カウンター終了)→{吹っ飛ばし攻撃(画面端到達)Ⓒ強爆弾ラルフパンチ}×2→→+C	68%	普
ケンスウ	龍顎打(↓↙←+A)Ⓒ麟徹掌(↓↙←+C)→しゃがみD(長めにオートダッシュ)→神龍・超球弾(↓↙←↙←+AorC)(画面端到達)→(ダッシュ)龍顎打(カウンター終了)→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ龍顎打→麟徹掌→強龍顎砕(→↓↘+BorD)	56%	普	クラーク	{↘+AⒸ→+BD同時押し}×3→昇り小ジャンプC→降りジャンプC(カウンター終了)→(ダッシュ)立ちDⒸ↘+AⒸウルトラアルゼンチンバックブリーカー(近距離で→↘↓↙←×2+AorC)	62%	難
チン	{烏龍紋柱(↘+D)}×3(カウンター終了)～月牙双手(※)Ⓒ座盤跌(↓↓+AorC)}×2～月牙双手Ⓒ吹っ飛ばし攻撃(※タメ)Ⓒ二起脚(↘+B·B)→騰空飛天砲(↓↘→↓↘→+AorC)	57%	普	レオナ	→+B(画面端到達)→{弱ムーンスラッシャー(↓タメ↑+A)}×3→(昇り)Vスラッシャー(空中で↓↘→↘↓↙←+AorC)	59%	普

※座盤跌中AorCもしくは張果老中AorC

コンボ表内の※タメは吹っ飛ばし攻撃を一瞬ためることを意味します

KOF XII補足

●**クリティカルカウンターコンボ解説**:シェン:画面中央では立ちCを立ちBに切り替えよう。アテナ:最後の弱サイコボールアタックは遅めにキャンセルしよう。ケンスウ:吹っ飛ばし攻撃後はすべて遅めにつなぐ。チン:月牙双手のループ部分は↓とCを連続で入力すると簡単だ。レオナ:立ちC後はヒットストップが解けた後に→+Bを入力しよう。弱ムーンスラッシュは根元を当てないとダメージが下がるので注意しよう。

新作情報

旬の新作ゲーム目白押し!!

ニューカマー最前線

New Comer Front Line

当コーナーでは今春以降稼働予定の新作タイトルを一挙大量紹介!
完全新作から待望の続編タイトルまで、盛りだくさんでお届けだ!

本誌先行公開の新キャラに注目! ロケテストで判明したシステムもCheckだ!

旋光の輪舞 Dis-United Order

■メーカー：グレフ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■使用基板：[illegible]
■ジャンル：弾幕系アクションシューティング
■稼働日：2009年7月予定
■ネットワークシステム：[illegible]

徐々に新情報が明らかになってきている「旋光の輪舞DUO」。今月は全キャラクターを公開! さらに、ロケテストで判明した最新システムを紹介するぞ。

ついに全キャラクターと新システムの詳細が判明!

PLAYER CHARACTER

見たか!これが忍道3段の実力っ!

すまない、これは僕の仕事だ

これは……なんでしょうか? マスター

目の前の悪は、即制圧! これ以外に何かありまして?

問題ない、グスタフ

ジャスパー・ヒルキット・本郷（CV:小野 大輔）

G.S.O.火星セクションの捜査部に所属。ヒーロー願望が強く、スイッチが入ると「なりきりヒーローモード」になる。

ミカ・ミクリ（CV:野島 健児）

前作の事件後、除隊しアーネチカと共にフリーの探偵を営む。事件の縁から喝神家の依頼を多く引き受けている。

ラナタス（CV:立野 香菜子）

オペラ社の実験体で、生体部品の多い新型アンドロイド。感情表現に乏しい。"アンセル"の記憶を追っている。

三条 忍（CV:喜多村 英梨）

現メンバーの中では一番新しく入ったS.S.S.の隊員。楼子の姪で、幼い頃から剣道・薙刀など武道をたしなんでいた。

セオ・トヴェイト（CV:竹本 英史）

S.S.S.の隊員。ランダー使いとして、腕、知識ともに一流。天才肌のため、その行動が周りに理解されないことも。

ロケテスト第2回目も大盛況！

先日東京と大阪で開催されたロケテストでは、最新バージョンをプレイすることができた。今回のバージョンでは前回のロケテストから多少システムに変化があったぞ。まず支援攻撃は、1ラウンド中に1回のみ使用可能となった。その代わり性能は大

気になる新システムは……

幅にアップしている。また、M近接がバリアガード可能になった。S近接はガードできないので、近接の読み合いがより熱くなりそうだ。そのほか、ゲームテンポの修正も随時行なわれている模様。7月（予定）の稼働開始までもう少しガマンしよう！

支援攻撃の詳細が判明

1ラウンド中任意のタイミングで1回のみ発動可能。一回しか使えない分その威力は高いので、無駄にならないタイミングを見極めよう。

支援攻撃のタイプ

攻撃ユニット
防御ユニット
ナパーム

近接攻撃がガード可能に！

M近接がバリアガードできるようになった。これにより「発生は早いがガードされるM近接」と「発生は遅いがガードされないS近接」を使い分ける必要が。

PARTNER CHARACTER

ハッハッハ！ま、くよくよするなよ少年！

シャイルズ・ヒッツフェルト
（CV:竹本 英史）

ハルモニア義勇軍の一員で、メカニックを担当。無類の女好きだが、ユルシュルのことは[illegible]していない。

がんばってください！……た、"隊長"

リリ・レヴィナス
（CV:神田 朱未）

事件の後遺症でランダーに乗れなくなり、オペレーターに再配置された。二つあった人格は一つに融合している。

予定調和なんて面白くないじゃないか？

ニーノ・ピッチョーリ
（CV:喜多村 英梨）

オペラ社の研究主任で、ラナタスプロジェクトの責任者。その外見から、子供扱いされることを嫌う。

ミカ〜、次の仕事よ！

アーネチカ・アルフェロフ
（CV:大本 眞基子）

ミカの恋人で、ミカと同じくS.S.S.退職後も行動を共にする。仕事の仕切りもきっちり、な[illegible]さん女房。

各陣営の情勢

ハルモニア義勇軍

アーリア自治領「ハルモニア」を守る反政府グループのひとつ。レーフたちは別動隊として、政府の武力介入に対する防衛や潜入活動などを行なっている。

G.S.O.（ゴディヴァ保安機構）

ゴディヴァ社民間警察部門のメンバーたち。以前のG.S.O.保安部では捜査権はなかったが、新部署では捜査権を持ち、対ランダー犯罪を一括に扱える。

S.S.S.（トリプルエス）

アーリアのエリート特殊部隊。アーリア国内の権力争いが軍部にも広がっている中、さまざまな思惑にほんろうされる。ミカが抜けた後、ファビアンが新隊長に。

その他

特定の陣営に属さず、それぞれの思惑で行動している人々。戦う理由も目的もさまざま。彼らがどのようにほかの3陣営と絡んでくるか、ストーリーの展開が気になるところ。

Shining Force CROSS
【シャイニング・フォース クロス】

あの人気シリーズの最新作は、アーケード版のアクションRPG！

シャイニング・フォース クロス

■メーカー：セガ　■使用基板：RINGEDGE　■稼働日：今冬稼働予定
■操作方法：レバー＋ボタン＋タッチパネル　■ジャンル：ネットワーク協力型アクションRPG　■ネットワークシステム：ALL.Net

セガが誇る一大人気コンテンツ、「シャイニング」シリーズの最新作がアーケードに登場！　家庭用機の枠を飛び越えた大スケールの内容を、いち早く紹介しよう。

緊急速報　あのAM2が放つ大型アクションRPG今冬登場!!

バーチャファイター　クエストオブD

シャイニング・フォースとは一

『シャイニング＆ザ・ダクネス』（1991年発売）以降、約20作に及ぶ『シャイニング』シリーズの中でも、常に新たな世界観やシステムでプレイヤーを驚かせてくれる一大人気シリーズ。

最大4人のネットワーク協力プレイ！

巨大なボスが待ち受ける！

『シャイニング・フォース』の特徴であるファンタジーの世界観に加え、各ステージの巨大なボスなど、かつてない壮大な冒険がプレイヤーを待つ。

ゲームモードは、一人用のストーリーモードと、全国店舗のプレイヤーと四人で協力できる全国協力モードなど。武器ごとの多彩な攻撃やスキルで難関を突破し、キャラを成長させよう！

さまざまな武器が！

両手剣　ハンマー　ナックル　フレイル

魅力的なアイテム生産！

冒険を繰り返すことでキャラのスキルが強化され、さらに入手した素材で数々のアイテムを生産できる。より強力なスキルやアイテムを手に入れて、さまざまなフィールドを冒険しよう。

主人公　リリス

キャラクターデザインは『三国志大戦』でおなじみのmasaki氏！

ロケテ情報

2009年5月2日（土）～4日（月）池袋ギーゴ、秋葉原ギーゴ、クラブセガ新宿西口店にて開催決定!!

ポスタープレゼント!!

ロケテストをプレイしてアンケートに答えると左のポスターがプレゼントされる!! 今回、読者5名様にこのポスターの特別プレゼントがあります。ご希望の方は2ページをご覧ください。

ファーストインプレション 編集がもう編

右の鍛冶屋の娘がチュートリアルで優しく教えてくれるのだが、アイテム生産がとにかく面白い。『風来のシレン』好きな自分としてはチクチクとアイテムを作っていくのはたまらないです。冬の稼働のころには多分そんな楽しみ方してんだろなと思いますね。

SFC.NET情報

ロケテストに併せて『シャイニング・フォース クロス』の特別専用サイトがオープン。気になる人は右のQRコードから確認を!!

Shining Force CROSS

美少女画像100%の最新情報!! ババァ? 聞こえないねぇ〜。

豪血寺一族 先祖供養

「世界でここだけ」と各地で実施されてきたロケテストを経て、本作も完成間近。今月は衝撃の新画像に加え、ロケテストの不必要に詳細なデータも独占公開!

これが2009年版スーパークララだ!!

スーパークララ

変身

花小路クララ

※村田 蓮爾オリジナルカット

旧バージョン

スーパークララ

※村田 蓮爾オリジナルカット

今作のスーパークララは以前のセクシー&クールなイメージから、キュートさの残る衣装にモデルチェンジ! ゴスロリ風味ってやつか!?

見た目はかわいらしくても必殺技は強力! 今回もミラクルデスキッスを当てることで変身するのだろうか??

花小路クララ

2作目からの登場にもかかわらず『豪血寺』シリーズには欠かせない存在となったクララ。魔法少女チックな動きの数々はボイスも合わせて楽しんでほしい。クララファンの間では有名な言葉に「にゅ〜」をつけるクララ語(?)は、萌えブームが取り沙汰される今日、爆発的ブームとなるに違いない!?

『豪血寺』新要素"カットイン"!

効果音に負けない電波歌BGMだけでもお腹一杯の『豪血寺』シリーズだが、今回さらに独自の要素が追加される。これが各キャラクターの一部の技の演出に、画面いっぱいの超演出が展開する「カットイン」だ。

カットインが展開するのはたいていは大技のため、決めればそう快、決められるとイラつくこと間違いなし。対戦相手のリズムを崩せるほか、凡ミスへの反撃で見せつければ、相手の心もポキッと折れるだろう。

迫るキッチュ キラッ☆と光る涙 突如展開する演出、ちょ、これに基板容量どんだけ割いてんの!?

設定資料 一部公開!

ミニスカート風

極秘入手した新キャラ・凛の設定画がこちら。改造道着の上着の下は、何やらけしからんことに!? ほかの資料が見たくば、アンケートハガキ自由欄にてもっと見たいと嘆願するがよい。

続きは次号で見られるか!? 応援をよろしく!!

ロケテ情報 怒濤の関東ロケテ情報

豪血寺一族 先祖供養 ロケテスト中! 世界でここだけじゃ!!

ロケテ分析(アルカディア調べ)

新キャラ使用ランキング	
1位	エリザベス
2位	大山 凛
3位	破鳥 匠(ちっちゃいの)
4位	プリンス
5位	サンドラ ※途中公開

観客の反応

真剣な眼差し

なんとなく見てる

笑い(苦笑含む)

ロケテプレイヤー56人に聞きました。

「豪血寺」の好きなとこ? 期待するとこ?

- BGMとか演出に凝るところは変わらないでいてほしい(神奈川県・33歳男性・会社員 ほか)
- ババァが良い (埼玉県・21歳男性・学生)
- もっとネタに走ってほしい (東京都・33歳男性・会社員)
- 闘劇種目にエントリーしてほしい (神奈川県・28歳男性・会社員 ほか)

ですってアトラスさん!!

でも闘劇は……、無いかな。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4　Ver.C

■メーカー：セガ　■使用基板：LINDBERGH　■稼働日：稼働中（2009年4月）
■操作方法：タッチパネル　■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀　■ネットワークシステム：ALL.net

好評稼働中の「MJ4」が、最新バージョンへとさらなる進化を遂げた！　この春話題の麻雀アニメとのコラボにより追加された、新モードの内容を解説しよう。

「咲-Saki-」のキャラと対局!?
一人用新モードを追加!

今回の新バージョン『Ver.C』では、4月5日からテレビ東京系で放映開始となったアニメ「咲-Saki-」とのコラボレーション企画として、新たに「咲　シングルモード」が追加された。

「咲-Saki-」は内気だった主人公・宮永 咲が数々の対局者との出会いを通じて成長していく、ガールズ麻雀ストーリー。その対局内容も手に汗握る本格的で、序盤から「どのような状況からも±0で終わる」驚異の打ち筋や、勝負の流れを決する高度な精神論が展開する、麻雀初心者必見の内容だ。

アニメはテレビ東京にて毎週日曜深夜2時より好評放送中。原作は「ヤングガンガン」にて連載中。

麻雀初心者の練習に最適!
しかも3連勝すると……？

「咲　シングルモード」での対局はCPUとの四人打ち東風戦となり、そのCPUの中に「咲-Saki-」のキャラクターが一人登場する。まだ初心者で対人戦が苦手という人は、ここでCPUを相手に腕を磨き、全国対戦への足がかりにしてほしい。

また、この対局で1位になると、次の対局でも「咲-Saki-」キャラクターが登場する。さらに3連勝を達成できれば、次の対局には「咲-Saki-」原作にも登場した、メイド姿の咲、和、優希が登場。レアな姿の三人との対局が実現するぞ！

比較的クセが分かりやすい本作のCPUは、練習相手に最適。しかし東風戦3連勝は、麻雀の基礎がしっかりしていないと非常に困難だ。達成できるころには、相当な腕前に!?

登場キャラ

宮永 咲（みやなが さき）
（CV：植田佳奈）
清澄高校1年生。内気かつドジな性格ながら、麻雀では天才的な勘と強運を持つ。当初は消極的な打ち筋だったが、出会いや確執を超えて成長中。

原村 和（はらむら のどか）
（CV：小清水亜美）
清澄高校麻雀部所属の1年生。中学時代から天才と称された理論派だが、常識外れの打ち筋を見せる咲と出会い、良きライバルとして意識していく。

片岡 優希（かたおか ゆうき）
（CV：釘宮理恵）
和の友人で、麻雀部所属の1年生。奇妙な語尾とタコス、たこ焼きなどタコが付くものが好きな点が特徴の元気少女。東場で強いが南場で失速する。

HUMMER

■メーカー：セガ　■使用基板：LINDBERGH　■稼働日：稼働中（2009年4月）
■操作方法：ハンドル　■ジャンル：レースゲーム

障害物を蹴散らしながら、強風の吹き荒れる荒野や未開のジャングルをHUMMERが大爆走！　とってもタフなオフロードレースゲームが登場!!

障害物を蹴散らしながら、
協力プレイで大爆走!

ジャンプにバンクはもちろん、障害物まで蹴散らして爆走するHUMMER！　二つのハンドルを使用した「ドライバーチェンジシステム」で、二人協力プレイも楽しめるぞ。「チェックポイント通過」や「ライバルカーとの接触」などでドライバーが交替するので、チームワークが重要だ。アイスバーンや氷柱が立ちはだかる雪のステージや廃墟の工場など、バラエティに富んだコースを駆け抜けろ！

HUMMERが荒野を大爆走！　二人プレイ時にはレース後に、チームワークの評価も表示されるぞ。

ブースト発動は勝利の近道、
さらに豪快な大爆走!

コース上にある建物やドラム缶、さらには大木といった障害物を破壊するとためられるブーストゲージ。ゲージMAX時にボタンを押してブーストを発動すると、超加速できる上に、なんと無敵状態に！　さらにジャンプ台でうまく踏み切ると大ジャンプとなり、今まで届かなかった高い所にある障害物も破壊可能になるのだ。ブーストを駆使し、ますます大爆走だ！

障害物を蹴散らしてブースト発動。ジャンプ中はアクセルで傾きを調整して、着地時のスピードアップを狙おう。

筐体は可動式シートを搭載しており、オフロードを走る振動がリアルに再現されているぞ。

セニョール　ニッポン！

国際化の進むこんなご時勢にこそ、素晴らしきニッポン文化を再確認すべきでは？　本作はそんな現代社会に問いかける、良き間違ったニッポンが詰まった傑作です!

ニッポン人なら常識っしょ？ ツッコミ無用のミニゲーム満載!

威風堂々たるタイトルからも周知の通り、本作はニッポンの文化を題材にしたミニゲーム集である。会社や主婦の一日に密着したり、娯楽施設に突入したりと、多彩なステージが用意されている。

しかも今時、1クレジットのみで三人同時に遊べる超絶料金制を採用というからマーヴェラスじゃないかい！　途中乱入も無料で可能なので、みんなでお得に遊んでしまうがいい。

会社でハンコを押し間違えたら、秘書のきついオシオキが。ニッポンの社会風俗じゃ、これくらい常識なんですよ若人たちよ。

土下座から布団たたきまで…… ニッポンを極める道程は遠い

本作ではテーマごとのステージを選択した後、その中に用意されたミニ脱力系ゲームをこなしていくと、最後に各ステージの最終ゲームが出現するのさ。ここを超えれば次のステージに行ったりせずゲーム終了なので、ここで完全燃焼は全然OKだ。

なお、各ゲームは四つのボタンしか使わない単純明快な内容なので、プレイヤーからのツッコミ待ちの珍奇な内容とともに、気軽に楽しむと吉。

こちらは会社で待ち受ける最終ゲーム。ボクらの永遠の夢・定時帰社を阻む国防総省ばりの警備網を、四つのボタンで突破するのだ!

ガイジンさんにオススメの、間違……いや、伝統のニッポン文化の数々。脱力系のキャラや演出も、日々の疲れを微妙に癒すといいなと思うぞなもし。

ホッピングロード

だれもが知っている"あの"ホッピングで跳ね回るレースゲームが登場。かわいい動物達といっしょに、コース上を縦横無尽に飛びまくっちゃおう!

世界初のホッピングゲーム

ホッピングボードに乗って飛び跳ねながら遊ぶというその新しいスタイルは、まるでホッピングそのもの。玩具企画会社であるウィズとのコラボレーションで生まれた『ホッピングロード』には、まさに遊び心が盛りだくさん。2台設置店舗では最大四人までが同時に遊べるので、友達やファミリーで気軽にわいわい楽しめる。体を使って遊べるため、現代人の大敵メタボの解消にも効果があるかもしれないよ！

青空の広がるレジャーエリアで、気の向くままにホッピング！
跳ねるのに必死になりすぎて周りを見失わないように注意!!

ヒツジとオオカミもホッピング

舞台となるのは、アミューズメント・アイランドにある4つのレジャーエリアに造られたステージ。コース上にはジャンプ台などのギミックが用意されているだけじゃなく、ジュエルを集めればスピードアップもできるぞ。懐かしくも新しい体感型ホッピングレースを、ウサギやカエルをはじめとした8匹のアニマルなキャラクターたちと一緒に、レッツ、ステップ、ホッピングゥ～！

さまざまなギミックの詰め込まれたコース上。ハッピージュエルを集めればスピードアップだってできるぞ。

スーパーホップでおもいっきり大ジャンプ！　ハテナアイテムはジュエル大量ゲットのチャンス。さあ、レッツホッピング！

BEMANI情報満載でお届け！

BEAT MAXIMUM

今回からBEAT MAXIMUMとしてリニューアルスタート！ ゲーム情報から読者コーナーまで、BEMANI総合ページとしていろんな情報をお届けするぞ！

EMPRESS PLACE

DJ Yoshitaka氏が毎回『EMPRESS』にまつわるゲストをお招きしてトークを繰り広げる当コーナー。最終回となった今回は、dj TAKAとL.E.D.が満を持して登場！ 最後を飾るに相応しいゲストの会話を見逃すな!!

Text：飛鳥

EMPRESS beatmania IIDX 16

だれも予想しないことの一歩先を実現する機種に！

初の試み満載！ EMPRESSを振り返る

DJ Yoshitaka（以下Y）　EMPRESS PLACEの最終回は、我らが、いや俺のdj TAKA。そして、IIDX無敗の不沈艦L.E.D.にお越しいただきました！　今回はお二人と一緒に『EMPRESS』を振り返っていこうと思います。『EMPRESS』でもいろいろとやりましたね。

dj TAKA（以下T）　やっぱりHOUSE NATION（※1）とのコラボが良かったね。

Y　国内最大級のハウスブランドのクリエイターが、まさかのIIDX曲をリミックス（※2）ですからね。ほかにも、今をときめくグラビア界の喜屋武ちあきちゃんが歌唱だけに留まらずPV出演しちゃったり（※3）とか、あとは声優の小林ゆうさんにも参加していただいたり（※4）などなど、振り返るといろいろやりましたね。

T　L.E.D.のアルバムから先行収録もあったね。

[illegible]　あれは『EMPRESS』に合わせて作った曲だね。僕のトラックはおそらく女性向けではないと思うんだけど、女性ユーザーにも愛されたいという思いで作った（笑）。

Y　そのほかSota Fujimoriもそうだし、kors k、ほっしーにHHH+HにZektbach。隠れた名曲といわれて他の追従を許さないDr.Hondaのトレンディテクノ。ほかにもEMPRESS PLACEのシステムや超大目玉のお菓子シリーズと、振り返るとかなりいろいろ詰め込みましたね。

L　お祭り感満載な感じだったね。最初にいわれていたコンセプトがブチアゲだったし、そういう意味でもテンションは高かった気がする。

T　華やかな感じもあるし、『EMPRESS』のポスターみたいな感じだよね。

Y　そうですね。『EMPRESS』のポスターが見事に表現してくれてます。さすがGOLIさんといったところですね。ではここにお二人いらっしゃるということで、今作の超目玉、お菓子シリーズについてお話をお聞きしようかと思います。

不沈艦CANDY 曲名にまつわる真実!?

Y　今回実は、beat# free（※5）になるまでの時間が一番長かったんですよ。

T　大変お待たせしてしまいましたね。

Y　Lucky Vacuum、L.E.D.-G、Risk Junk（※6）が降臨しましたね。ここにいるお二人にお話を伺ってみましょう。どうです？　振り返ってみて。

L　最初三人でお菓子っていうタイトル付けようっていう話から始まったわけですよ。そこから曲の話をしたときに、チョコレートよりはビターチョコレートで、という話になり、曲はそれからかな。曲の路線としては、頭の中に乙女ハードコア（笑）っていうのがあって、それを自分なりに具現化していこうと。まあそれから実際に制作して行く中で紆余曲折あって、思い描いていた最終的な着地点とはちょっと別のところに落ち着いて、あんな感じになりました。まあ、結果オーライかな。

Y　いろいろ気になりますが、これ以上聞かないでというオーラが出ているのでやめておきますね（笑）。Risk Junkさんはどうですか？

T　やっぱり最後に出るし、速い曲だなって感じで。『GOLD』で“Candy Galy”って曲を作ったんだけど、あの曲を本当は“不沈艦CANDY”っていう名前にしたかったんだよ。

L　そういえば、あれの由来は何なんですか？

T　あれ？　由来知らない？

Y　え、知らないんですか？

L　うん、知らないよ。

T　あれはL.E.Dが、禁煙中にいつも舐めてた飴のテーマソングなんだよ（笑）。

L　え!?　そうなの？（笑）。

Y　不沈艦L.E.Dが舐めてたキャンディ、略して“不沈艦CANDY”ですよ。L.E.D.さんがあの飴ばっかり舐めてるから、TAKAさんがそれを見て「俺も不沈艦CANDY買ってこよう」って言ったのが始まりですね。そしてその飴が不沈艦キャンディになったんですよ（笑）。

T　L.E.D.も共有できてると思ってたんだけど。

L　僕は今初めて聞いたよ（笑）。

Y　じゃあ、普通に曲名だと思ってたんですか？

L　自分の中ではかなり謎ではあって、不沈艦っていうからもしかしたら俺に関係あるのかなとはちょっと思ったけど、分からなかったなあ。

Y　今明かされる真実でしたね。

T　その話をしたのが『GOLD』が終わった少しあとで、そこであの曲を“不沈艦CANDY”にすれば良かったって思って、次その路線でいくときは“不沈艦CANDY”にしようと（笑）。

L　TAKAさんって曲名とかコンセプトを立てる系ですよね。

T　実は結構くだらないの多いけどね（笑）。

Y　くだらないことをいかに荘厳に見せるかっていうところに力を注ぐわけですよ。

DJ Yoshitaka
BEMANIシリーズ全般で楽曲を提供するコンポーザーであり、IIDXのサウンドディレクターを務める。気になる次回作についても、すでに進行しているとのこと。

※1 **HOUSE NATION**：ハウス・ムーブメントを仕掛けるべくavexがスタートさせたプロジェクト。今や国内最大級のハウスブランドとなっている。
※2 **IIDXの曲をリミックス**：“thunder HOUSE NATION Sunset In Ibiza Remixのこと
※3 **喜屋武ちあきちゃんが歌った上に髪濡らしてPV出てたり**：“山岡晃の「クイズ！家事都合！」”にてボーカルとPVに出演。詳細は2009年4月号を参照。

サウンドトラック絶賛発売中!

beatmania IIDX 16 EMPRESS ORIGINAL SOUNDTRACK
価　格：3,000円（税込）　仕　様：2枚組音楽CD
発売日：2009年4月24日
備　考：コナミスタイル先行販売（http://www.konamistyle.jp/）

L.E.D.
BEMANIシリーズ全般に楽曲を提供。家庭用IIDXシリーズの制作にも関わる。魂を揺さぶるアツいハードコアが魅力。

DJ TAKA
IIDXシリーズに初期から関わり、ファンの間では知らない人は居ないほど。数々の名曲を残しているコンポーザー。

次回作へ向けて新たな決意

Y　次回作もまた違ったアプローチでやっていけたらいいなと思うんですが、お二人はいかがですか？

T　また意外な感じでいきたいね。キーワードとして、"意外性"は常に持っておきたいね。

Y　そんな次回作ですがすでに着手しています。いろいろな側面からアプローチしているので、最終的に皆さんに楽しんでいただけるものになるであろうと確信しております。そういえば今年は10周年ですけど、例えばライブみたいなものとかは無いんですかね？

T　ライブはやりたいんだけどね。でも何だかIIDXは10周年とかあんまり意識してないんだよね。

確かにそれはあるかもしれない。

T　10周年というよりは、11年目の新しいスタートを切る方が大事なんじゃないかなと。

区切りをつけるのは大事なのかもしれないけど、先を見てスタートするのも大事だよね。どっちがいいかっていうのは時と場合によるのかな。

Y　そうですね。原点回帰は途中経過で必要な思想であって僕らが出す結論は「新しいスタート」でありたいですね。だから次回作は新しいスタートを切ったというのが露骨に出るバージョンにしたいですね。とはいえ、僕はそれに対する不安は全く無いわけではないですが。これまでプレイしてくださっていた皆さんが着いてきてくれる内容に仕上がるよう頑張っていこうと思います。

T　そんな内容に仕上げるために、これから頑張って一山越えないとね。

Y　そうですね。頑張っていきましょう。では最後にファンの皆さんへ一言お願いします。

T　このEMPRESS PLACEは最終回ですけど、まだ『EMPRESS』は稼働中です。次回作が出るまで、たっぷり楽しんでくださいね。

僕らは次のステップに進んでいますが、まだまだ『EMPRESS』を堪能してください！　この機会に、今までやらなかった曲も全部プレイしてみてはいかがでしょうか。

Y　ありがとうございます。では最終回なので僕からも一言。僕は、日々IIDXを楽しんでくださっている皆さんに、トータルエンタテイメントとしてIIDXを楽しんでいただきたいと思っています。今は携帯やPCのおかげでIIDXに関する情報も手軽に閲覧出来るようになっているので、昔に比べて毎日IIDXのことを考えていられるような環境になってきたと思っています。でももし、「まだ足りない！」というアツイ要望がありましたら、ぜひその声を聞かせてください。今後はもっとコンテンツを増していけるようにTAKAさん、L.E.D.さんともども考えていくので、ぜひ期待してください！　ではまた別の機会にお会いしましょう！

（4月10日　KONAMIデジタルエンタテインメント本社にて）

DJ Yoshitaka、dj TAKA、L.E.D.のサイン入りポスターをプレゼント!

詳細は2ページへ!

楽曲紹介

dj TAKA SIDE

不沈艦CANDY

インタビューでも語られていた曲名に深い（?）由来を持つRisk Junkの楽曲。BPM188という早さと全体的に高めの音色からなるサウンドからは、元気で活発な女の子や、お菓子の持つ甘くかわいらしいイメージを感じ取れる。

対談中にあったように最後に出てきた曲だけにAnother譜面は難しい。特に曲の最初はやや詰まった譜面が振ってくる上にBPMが早い曲なので、油断しているとゲージを持っていかれてしまうぞ。曲の始めから気を引き締めてプレイしよう。

L.E.D. SIDE

BITTER CHOCOLATE STRIKER

L.E.D.-Gによるお菓子曲の1曲。曲のイメージは氏が過去に制作した"THE DEEP STRIKER"に近い感じになっているが、体の奥に響き渡る重低音と独特の音色が融合し、『EMPRESS』にふさわしい高貴で煌びやかな楽曲に仕上がっている。

譜面構成としては、同時押しと連打をたたきながら、ターンテーブルを回さなければならないというクセの強いもの。Anotherのノート数はL.E.D.の楽曲の中では過去最大級の多さ。譜面認識能力と体力を問われる譜面だ。

※4 **声優の小林ゆうさんにも参加していただいたり**：今作の新曲群の一つ、"翼"のボーカルとして、歌ってもらったり、PVにも出演している。
※5 **beat#FREE**インターネットランキングが開催される期間毎にbeat#1、beat#2と呼称しており、それら全てが終了した後の期間のこと。
※6 **Risk Junk**：dj TAKAの別名義。BEMANIシリーズでは楽曲のコンセプトによって複数の名義を使用しているコンポーザーが多く存在する。

Let's Groove! BEMANIシリーズ新情報紹介コーナー

Guitar Freaks V6 BLAZING!!!! / DrumMania V6 BLAZING!!!!

クエストをこなして特典を獲得しよう!

今作からの新モード「クエストモード」では、さまざまなクエストをこなしていくことで、FANクラスを上げて、さまざまな特典を得られるぞ。クエストをこなすと☆を獲得できるので、一定数集めて認定試験に挑もう。

解禁一覧

FANクラス	クラス	隠し要素
1	ガレージ	—
2	ストリート	キャラクター「AMU(恋は臆病)」
3	ライブハウス	楽曲「You~Meanin of Orbit~」
4	学祭ステージ	待ち受け画像「Under The Nest」
5	ギタドライブ会場	＋1000BP
6	BEMANIスタジアム	キャラクター「KIDO(一網打尽)」
7	BLAZING FES会場	待ち受け画像「ブルーバード」

認定試験課題曲表(ギターフリークス版)

QUEST RANK2	キセキ	Plastic Umbrella	蒼白	a view
QUEST RANK3	情熱 fun! fun!	Slang	Infinite	VANESSA -転生編-
QUEST RANK4	USED CARS	Micro fin	DEADMAN'S BED	たまゆら
QUEST RANK5	TENGU	CLASSIC PARTY	からふるぱすてる	REVOLUTIΦN
QUEST RANK6	White Sketchbook	αρχη	罠	タラッタダンス
QUEST RANK7	ルックス	CARNIVAL DAY	Timepiece phase II	君影草

認定試験課題曲表(ドラムマニア版)

QUEST RANK2	20th Century Boy	Karma	The Messenger(not decorated)	CaptivAte~裁き~
QUEST RANK3	情熱 fun! fun!	ESCAPE TO THE SKY★彡	TENGU	花火
QUEST RANK4	ガラスの小舟	正論	Yellow Panic Time	Agnus Dei
QUEST RANK5	R#1	鬼姫	AXIS	walk with you
QUEST RANK6	Tizona d'El Cid	ROOPA	イジワルなあなた	Lost in Blue
QUEST RANK7	Green Lime	I'm a loser	Wall Street down-sizer	Brazilian Anthem

pop'n music THE MOVIE

NET対戦解禁!

ついにNET対戦が解禁された! 今作ではパラメータやアイテムといった、RPG的な要素が追加されているぞ。これら新要素はバトルにどうからんでくるのか!?

どんなパラメータにするかはプレイヤー次第。個性を出すか、バランスを取るか?

パラメータ説明

ステータスはオジャマやアイテムを獲得する条件と密接な関係となっているぞ。例えば"**こうげき**"のパラメータを上げると"**相手を邪魔する**"オジャマやアイテムが手に入るという感じだ。

EMPRESS beatmania IIDX 16

オリジナリティあふれるコースを作ろう

オリジナルエキスパートコースがついに解禁。携帯サイトの「コナミネットDX」のe-AMUSEMENT PASSのページよりオリジナルコースの作成ができるぞ。自分で作ったコースを遊ぶほかに、ライバルなどの他人の作ったコースを遊ぶことも可能だ。下のリストは編集部で作ったオリジナルコースだ。もしかしたら、ライターや担当編集がプレイしているかも!?

上のQRコードよりコナミネットDXにアクセス!

オリジナルコースデータ

コース名:ENDING	
コースID:BTROMWLH	
ステージ1	BPM
Tangerine Stream	84
ステージ2	BPM
sometime	150
ステージ3	BPM
Tomorrow Perfume	144
ステージ4	BPM
THANK YOU FOR PLAYING	45~140

BEMANIランキング

恒例のBEMANIランキング今回は各部門1位~5位の楽曲&キャラクターをお届け! 今月の人気楽曲とキャラクターを要チェックだ!

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Turii ~Panta rhei~ / Zektbach	【151.9pts.】
2nd	卑弥呼 / 朱雀 vs 玄武	【88.6pts.】
3rd	naughty girl@Queen's Palace / DJ Mass MAD Izm*	【75.9pts.】
4th	smile / miru_maki.gjw	【72.2pts】
5th	smooooch･∀･ / kors k	【67.1pts.】

Pick Up Turii ~ Panta rhei ~

新曲「Turii」が再浮上し、2度目の首位を獲得! さらに新たなカリスマ曲「卑弥呼」を含め、上位3位を『EMPRESS』新曲が独占。しかし歴代の根強い人気曲もランクインを続けており、本作の世代を問わない幅広いファン層の厚さがうかがえる。

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【180.6pts.】
2nd	A.DOGMA / あさき	【111.1pts.】
3rd	流氷の去りて / あさき	【104.2pts.】
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【97.2pts.】
5th	CHOCOLATE PHILOSOPHY / 常盤ゆう	【83.3pts.】

Pick Up 月光蝶

ゲームのみならず、アルバム発売以降は「毎日CD聞いています!」などの生活に密着した人気票も数多く集めた「月光蝶」。今月も首位を防衛し、本誌投票者層では殿堂入り確定の人気を見せつけた。さらにあさき氏の曲が上位3位を制覇し、ランキングそのものも完全制覇!?

IIDX Favorite Character お気に入りキャラクター

順位	キャラクター	ポイント
1st	天土	【208.8pts.】
2nd	彩葉	【142.9pts.】
3rd	セリカ	【131.9pts.】
4th	ツガル	【109.9pts.】
5th	ダルマ	【65.9pts.】

Pick Up 天土

今月も新DJキャラクター・天土が、見事三連続トップを達成! 2位、3位には先月と変わらず人気の2大ランキング女王が位置して、まさに『EMPRESS』と言わんばかりの揺るがなさ。

KONAMI MUSIC ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト(収録)
1st	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
2nd	Blind Justice それぞれの正義 / Zektbach(The Epic of Zektbach -Ristaccia-)
3rd	Overture -Ristaccia-序曲 ~リスタチア~ / Zektbach(The Epic of Zektbach -Ristaccia-)
4th	ZETA 素数の世界と超越者 / Zektbach(The Epic of Zektbach -Ristaccia-)
5th	THANK YOU FOR PLAYING / SUPER STAR 満-MITSURU-(beatmania IIDX 16 EMPRESS)

インフォメーション

新情報補足

クエストモード補足:「クエストモード」では以下のコマンドは指定されたクエスト以外では無効になってしまう。RANDOM／SUPER RANDOM／HYPER RANDOM(ギターフリークスのみ)、MIRROR(ドラムマニアのみ)、AUTO(共通)。

BEAT FREAKS

BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の■乃でっす♪ 今月からテーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSがスタートですよん!

イラストコーナー

今月のテーマはゴールデンウィーク!

黄金週間。GOLD

（愛知県　ミサオさん）

うまい！　GOLDにかけて緋浮美さん！　そしてキラキラ……天土さんをナデナデ……。おや？　でも彩葉さんが一番楽しそうですね〜。

（栃木県　可九田サブローQ君）

（千葉県　惣君）

（青森県　チアキさん）

YES We Can Change!

HavE A GooD TRIP

（熊本県　桃葉さん）

（青森県　チアキさん）

今月のまとめ

第1回目にして沢山のご応募、本当にありがとうございます！　キラキラなイラストいっぱいでしたね〜。ちなみに私は、GWに遊ぶゲームを考え中♪

今月のオチ

世間がどうあろうともGんは田植えしてます。

（広島県　るうやさん）

BEMANIファンの声

企画というか読者の方が「BEMANIシリーズ上達のために何かしていること」があれば知りたいので、そんな記事があれば読んでみたいです。

（熊本県　桃葉さん）

上達はBEMANIシリーズの楽しみの一つ。桃葉さん以外の方でも他人の上達のコツは気になるもの。「自分は上達のためにこんなことを心掛けている」というものがありましたら、ぜひ編集部へご投稿をお願いします。

GOLI氏応援メッセージ

たくさんのお便りが!

リレーコラム　こなみっくす

→Codyさん

みなさんどうもこんにちは。先月Fukutomi WAVEさんよりご紹介いただきましたサウンドのCodyです。BEMANIでは音をゲームに組み込むために必要なプログラムを作ったり、歌や声の収録を手伝ったり、IIDXやPop'nで一部のシステムBGMやSEを作ったりなどしています。みなさんからはなかなか見えない部分の仕事がメインとなっていますが、裏方なりの立場から何か新しいことはできないか日々奮闘中でございます。

さていきなり私事ですが、最近息抜きにバッティングセンターに行くことが多くなりました。もともと僕は野球が好きだということもありますが、バッティングセンターは僕にとってゲームセンターで遊ぶようになったきっかけの場所でもあるんです。

中高時代は学校に野球部が無くクラスや同級生で有志を集めたりして野球活動をしていたのですが、グラウンドが借りれない日はずっとバッティングセンターに入り浸っていたものでした。そんなある日、横にあったゲームコーナーで気分転換に始めた格闘ゲームがすべての始まりでした。もう楽しくて!!　そこから一気にゲームにのめり込んでいった記憶が今もまだ鮮明に残っています。

今思えば僕がこの業界に入ったのもあの日があったからこそなんだろうなぁと思います。

あれからもう10年以上たちます。最近通っているという近所のバッティングセンターにもどこかの野球部であろう学生たちがバッティング練習に来ているのですが、終了後に大体ゲームコーナーで遊んでいるんです。しかもプレイしているゲームがなんとIIDX EMPRESS!!　これも何かの因果なんでしょうか（笑）。当時の自分と同じような学生たちがそこに居て、しかも自分が関わったゲームで遊んでくれてるという。もう何ともいえない感動を覚えつつそんな光景をいつも横で微笑ましく眺めているわけです。

「ありがとう。でも野球の練習も忘れないようにねっ」という気持ちで（笑）。

さて、何と次回でこのリレーコラムは最終回を迎えることになります。最後を締めくくるにふさわしい御方ということで「NAOKI」さんにぜひともご執筆いただこうかと思います。それではどうぞよろしくお願い致します。

次回で最終回！　最後はNAOKIさんが担当です！

☆次号のBEAT FREAKSは!?

次回の投稿イラストのテーマは「七夕」です。イラストの締め切りは6月5日（金）です。来月からはイラストコーナー以外にもいろんな企画を実施できるよう検討中です。また、読者の皆さまから頂いた企画案につきましても検討させていただいております。引き続き募集しておりますので、奮ってご応募ください。

LORD of VERMILION

ロード オブ ヴァーミリオン

煉獄からの誘い

特集2

新バージョン追加カードリストや開発インタビューを総力掲載！

煉獄(れんごく)を極める!!

ついに待望の新バージョン「煉獄からの誘い」が稼働!
斬新な特殊技を持つ使い魔が多数追加され、
さらに戦局が複雑化するのは必至だ。
そこで今回はいち早く新カードリストを公開!
さらには新バージョンから始める初心者
プレイヤーのための攻略もお届け。
新情報を頭にたたき込み、
ライバルに差をつけろ!

LORD of VERMILION 煉獄からの誘い
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2009年4月23日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワーク：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text:伊勢猫／MVP／ノイ／fan114

●本文中のカッコ記号の記載ルール
・使い魔名は［　］で表記
※カード名の最初に【　】書きされたものは、
　カード名に含まれます。
・スキル名は《　》で表記
・特殊技名は＜　＞で表記

●P.52 ～ 62までのカードリストについて
各カードにある「開発コメント」以外のデータは、「補足」も含め、すべて編集部調べです。

ロード オブ ヴァーミリオンの歩み

LORD of VERMILION
ロード オブ ヴァーミリオン

2008年6月、スクウェア・エニックスとしては初のアーケード参入となる作品が正式稼働となった。ダークファンタジーを舞台にした独自の世界観や戦略性の深いゲームシステム、豪華イラストレーター陣などの要素が、ロケテストやAOUアミューズメントエキスポなど稼働前の段階から話題を呼び、現在まで安定した人気を誇ることになる。

稼働当初から数多くのデッキや戦術が生み出され、7種族それぞれに個性的なデッキが台頭。多くのプレイヤーによってその戦略は昇華され現在まで引き継がれることになる。特に流行していたデッキが[サキュバス]を主軸にした魔種デッキ、[愛染明王]を主軸にした神族デッキなど、現在でも猛威を振るうデッキの原型は当時から考案されていた。また回復系の特殊技が強力だったこともあり、[フェニックス]や[みずち]を主軸にした回復デッキが多かったのも特徴だ。

LORD of VERMILION 神々への離反
ロード オブ ヴァーミリオン

2008年9月には早くも新バージョン「神々の離反」が稼働し、カード追加が行なわれた。追加カードの中には『ヴァルキリープロファイル』、『ドラッグ オン ドラグーン』など同社作品からの出典も見られ、大きな話題を呼ぶ。

プレイ面では、新カードの登場で、デッキ構築や戦略の幅が増すことになる。特に不死や機甲は新カードにより、それまでの魔種や神族に並ぶほどの流行勢力となった。

また2009年1月には初の公式全国大会が開かれ、会場となった品川プリンスホテルには多くのプレイヤーたちが押し寄せ、溢れかえるほどの大盛況となる。全国各地の予選を勝ち上がり、集結した猛者たちの頂点に立ったのは「新藤 景」氏。氏には「狂乱神」の称号が授与された。

OVER the LORD

LORD of VERMILION 新たなる胎動
ロード オブ ヴァーミリオン

2009年1月にはバージョン1.2となる「新たなる胎動」が稼働。移動速度変化やHPが減少する新フィールド、宝玉システムなどの新要素が追加され、システム面でも大きな変化を見せる。追加カードも『黒神』の[クロ]と『ラストレムナント』から[覇王]が参戦し、斬新な特殊技を持つ使い魔も出現。エクストラコモンカードも追加され、世界観やデッキ構築の幅はさらに広がることになった。特に[ワーライオン]は特殊技の派手さと強力さから多くのプレイヤー注目の的となり、超獣デッキが台頭。

また、ピローを集めて応募すると、抽選で豪華SR仕様の「PRバーサーカー」が当たるPRカードキャンペーンや、初のオンライン大会モード「生贄の祭典」や「百鬼たちの夜会」、そしてオフラインイベント「ふぁん散歩」が開催されるなど、イベント面でもさらなる盛り上がりを見せた。

ふぁん散歩

そして時代は新たな局面へ——次ページより新カード一挙掲載！

カードゲーム初心者に贈る

今から始めるロード オブ ヴァーミリオン入門講座

新バージョンになる今こそ参戦のチャンス。豊富な情報を順序よく覚えればすぐに動かせるようになるぞ。

本作は対戦型トレーディングカードゲームで、複数枚のカードで自分の軍（デッキ）を構成し、それをプレイスクリーンで動かしたりレバーで移動させて遊ぶゲーム。画面にあるアルカナストーンと呼ばれる石を制圧するために、戦闘や移動、施設を封印したりする。チュートリアルを含めた情報量が豊富なので最初は戸惑うが、順を追って覚えれば簡単に入っていけるぞ。

スターターパック

各ボタンの役割

- 黄　コイン投入後これを押すとスタートする。このボタンは戦闘時は使わない。
- 緑　ストーリーモードのモード選択や使い魔をロックしておくためのボタン。
- 青　各種キャンセルや戦闘画面でサクリファイス（1試合1回のみ）を使うためのボタン。
- 赤　各種決定や使い魔の特殊技や主人公のオーバーキルを使用する際に使うボタン。

画面情報を把握しよう

ゲーム画面の情報はかなり多いのでどれに注目するかが重要。おもにアルカナストーンとそのゲージ、戦闘時に敵の位置を見るのにゲーム画面を見て、移動時や施設を目指すときなどにミニマップを見るとよい。またミニマップの上にあるウィンドウ（位置情報）はカードを動かすプレイスクリーンに直結しているので、自分のパーティの位置や特殊技の範囲などが分かる。最初のうちはミニマップとウィンドウをよく見ながら動かすとわかりやすいぞ。敵との戦闘になったら使い魔情報で使い魔のHPゲージを見ることと、ミニマップで特殊技の範囲をしっかり見るのが重要だ。

勝利条件

敵のアルカナゲージを先に0にすると勝ち。タイムオーバー時は残量で決定する。

ゲーム画面

1. アルカナゲージ（勝敗の決定）
2. アルカナストーンゲージ
3. サクリファイス可不可（点灯時可能）
4. 使い魔情報
5. 敵情報
6. 位置情報
7. ミニマップ

ミニマップ

1	ゲート	レバーを下に入れ続けると帰還、上に入れ続けると出撃。
2	アルカナストーン	円に触れ続けるとアルカナゲージにダメージを与えられる。
3	サーチ・アイ	封印すると位置や体力が敵に知られることがなくなる。
4	アルカナストーンシールド	封印すると制圧時にアルカナゲージへのダメージが増大。

アルカナゲージを減らす

制圧

計三つある敵のアルカナストーンの円内に入ると制圧開始。制圧は1周するごとにストーンとアルカナゲージにダメージを与えられる。

or

全滅

敵を全滅させるとアルカナゲージへダメージが入る。同時にアルカナストーンへも均等にダメージが入る。

勝敗決定

勝敗はアルカナゲージの残量で決まる。制圧や全滅でより多くのダメージを与えたほうが勝者。

使い魔カードの見かた

1. 名称
2. カードのレアリティ
3. 対応種族
4. コスト（○一つを10とする）
5. 移動速度
6. 体力値
7. 攻撃力
8. 防御力
9. 攻撃属性と単数複数の種類
10. 弱点属性
11. 特殊技の名称

特殊技

ダメージを与えるものや攻撃力上昇など補佐的なもの、または移動を妨害したり姿を消したりとその効果は多種多様だ。組み合わせを考えよう。

攻撃

妨害

特殊技は各使い魔のHPゲージの上の青いゲージが満タンになると使える。使いたいカードをこすってから赤ボタンを押せば発動できるぞ。特殊技は強力なものが多いのでデッキへ組み込む際の指針になる。なおコストが高いほどゲージの溜まりが遅い。

パーティを組んでみよう

まずはそのプレイで使うデッキを登録することからゲームが始まる。本作におけるデッキとは使い魔カードを複数枚で構成した自分の軍のようなもの。これに主人公カードを合わせて登録するかたちだ。

使い魔カードは何枚でも登録できるわけではなく、コストと呼ばれる範囲内で取捨選択する必要がある。基本的には総コスト90以内でこれをオーバーしないようにデッキを作る。各使い魔には左上に白い◯印でコスト表示されており、一つの◯がコスト10を表す。全使い魔は10～30コスト内に収まっており、5コスト刻みになっている。コストが低い使い魔は倒されやすく、コストが高い使い魔は強力な戦力になるぞ。いずれにしても計90コスト以内ならばどのような組み合わせでもいいのでデッキを登録しよう。

一回の出撃は最大三体

ゲームが開始後はパーティと呼ばれる小隊を組んで動かす。パーティは主人公（必須）と使い魔三体以内で出撃が可能。

90コスト以内で構成

30 + 30 + 30 =90

30 + 15 + 15 +

10 + 10 + 10 =90

ゲートとストックエリア

主人公を含めた使い魔3体以内の小隊をパーティと呼び、パーティは自軍ゲート内でのみカードを入れ替え可能。プレイスクリーンの下部の黒い部分をストックエリアと呼び、ここに使い魔を置くとパーティからはずせる。また戦闘中に使い魔が死滅した場合、ストックエリアへ置くと復活カウントが減少、0になれば再びパーティへ組み込んで出撃できるぞ。

ゲートの出入りには一定時間が必要で、入るときはレバーを下に入れ続け、出るときはレバーを上に入れ続ける。

POINT

死滅した使い魔はストックエリアへ移動させないと復活カウントが減少しない。

戦闘とカード枚数

アルカナストーンの制圧は直接勝敗に関わるため制圧へ相手も迎撃にくるはず。つまり戦闘も頻繁に発生すると思って構わない。いったん戦闘が始まると双方に被害が出るのでどんなパーティでも使い魔のHPは減ってしまう。また使い魔が死滅した場合はすぐにストックプレイスへ戻しても復活カウントが0になるまで出撃できないため、次のパーティの使い魔の数が減ってしまい圧倒的に不利になる。これらを考慮すると使い魔3枚のデッキは連戦するのが難しいことがわかるはず。よって基本的には二つのパーティを交代制で入れ替えながら出撃しよう。これなら死滅した使い魔の復活カウントが次のパーティの行動中に0になりやすく、スムーズにローテーションを組めるぞ。

3枚デッキの場合

1ST

2ND

1STパーティはコストが高いので強力だが使い魔のHPを回復する時間が無いのが問題。特に死滅した場合は2NDパーティが圧倒的に不利になる。

6枚デッキの場合

1ST

2ND

ゲート内で即座に入れ替え可能

6枚デッキのコスト例

1. 30+20+10+10+10+10
2. 30+15+15+10+10+10
3. 25+25+10+10+10+10
4. 25+20+15+10+10+10
5. 25+15+15+15+10+10
6. 20+20+20+10+10+10
7. 20+20+15+15+10+10
8. 20+15+15+15+15+10

主人公について

主人公は武器と防具の装備品を装備させることができる。武器は片手と両手があり、片手武器は盾を持てる。最初は剣系、レイピア系のどちらかの片手武器を持とう。防具は重装備にするとスピードが下がってしまう。HPボーナスは魅力的だが、スピード3以上を維持するほうがよい。兜、鎧、盾のうち一つだけ重装備にしよう。また主人公は死滅しても6カウントで復活できるためすぐに出撃できる。ほかにはオーバーキルが使えるのも特徴。オーバーキルはダメージ系の特殊技と同じでゲージが溜まったあとに赤ボタンで使用可能だ。

レベルアップすると……

試合終了時は主人公と使い魔へ経験値が入り、それぞれ一定数値でレベルアップする。使い魔はレベルアップをするとATKとDEFが交互に1ずつ上昇し、最大で10～16までレベルアップ可。主人公はレベルアップでHPやATKとDEF、そして属性攻撃に対する防御耐性などが上昇する。

装備品

重装備
スピードが1下がる

軽装備
HPボーナスが無い

武器
オーバーキル

使い魔の特殊技は使用後に一定時間ゲージが溜まらないが、オーバーキルはすぐに溜まるので頻繁に使えるぞ。

チュートリアルとCPU戦へ

今まで説明してきたことに目を通したら、早速CPU戦をやってみよう。CPU戦は敵が必ず中央のアルカナストーンへ進撃してきて逃げることがない。真っ向勝負で戦闘を仕掛けよう。

なおCPU戦にはボス戦があり、ボス戦は従来の勝利条件と異なっている。ボスにダメージを与えるとアルカナゲージを減らせ、時間内に0にしないと勝利したことにならない。

道中は自軍アルカナストーンへトラップを置くと楽。ボス戦はダメージ系特殊技などで一気に攻めろ。

段階を追ってステップアップ

目指せ中級者

ゲーム内容が分かったら次に目指すのは詳しい知識。順番に知識を吸収していこう。

属性を知る

使い魔が属している種族には弱点の属性がある。属性は全部で五つあり、各使い魔の攻撃はこの五つのどれかに属している。そして敵使い魔の弱点の属性を突くと、通常よりも約2倍近いダメージを与えられるのがポイント。攻撃属性を分散させればより多くの種族へ対抗しやすくなるぞ。また単一種族でデッキを組むとHPなどにボーナスが付く。

各種族の弱点と特徴

種族	弱点	特徴
超獣	炎	超獣は攻撃力が高く防御力とHPが少ない傾向。
亜人	炎	移動速度が遅いがすべての要素をくまなくできる。
神族	闇	移動速度が速くて戦闘以外の要素に長けた種族。
魔種	撃	攻撃力がトップクラスでそのほかも一通りできる。
海種	雷	移動速度が早めで逃げ寄りの動きが得意な傾向。
機甲	雷	制圧に主体を置いた種族で防御力が非常に高い。
不死	光	防御力が高めでトリッキーな特殊技が豊富にある。

POINT

- 弱点を突くとダメージ約2倍
- 攻撃属性を分散させる

属性を意識してデッキを作る

<サンプルA> コスト/名称/攻撃属性			<サンプルB>※レア有 コスト/名称/攻撃属性	
㉕ワイバーン	炎	▶	㉕ベルゼバブ	闇
⑳オーガ	雷	▶	⑳リリス	光
⑮【錯乱】キメラ	闇	▶	⑮グリフォン	光
⑩サキュバス	雷	▶	⑩サキュバス	雷
⑩マイコニド	光	▶	⑩メデューサ	炎
⑩グレムリン	闇	▶	⑩マンティコア	光
主人公	光	▶	主人公	雷

STEP1:施設を知る

施設はその手前の緑色の小さいエリアに使い魔を置くと封印が可能。逆に封印された施設の解除も同様に使い魔をおけばよい。対応するスキルを持っていると封印と解除の時間が大幅に短縮されるぞ。敵の施設を封印するには敵陣深くへ進軍させる必要があるものの各施設を封印したときの効果は大きい。戦闘に勝ったあと施設の封印へ向かうのが基本だ。

サーチ・アイ

サーチ・アイを封印するとミニマップ上で自分の位置が相手からわからなくなる。敵に接近するまで位置を特定されないのだ。また戦闘時に使い魔のHPが相手にわからなくなる。封印中は移動速度が上昇する効果もあるため隙があれば封印しに行こう。

シールド

シールド封印の効果は、アルカナストーン制圧時に準備ゲージが1周したときのアルカナゲージへ与えるダメージが1.5倍になる。アルカナストーンを制圧するための準備ゲージの回転数が少なくなるので結果的に制圧するまでの時間が短くなるのだ。

ゲート

ゲートを封印すると相手はそのゲートから出撃するのに膨大な時間がかかる。別のゲートから出撃する際も通常より遅くなるぞ。またゲートを二つ以上封印すると相手は封印されていないゲートから出撃しようとしても膨大な時間がかかるのだ。

STEP2:アルカナストーンの攻防

アルカナストーンの回りにある円を制圧範囲といい、制圧範囲にパーティが触れると制圧が始まる。逆に敵の制圧を阻止するためにはパーティを制圧範囲に触れさせる必要がある。制圧する際は敵がくる方向へ向かってパーティを大きく広げて布陣すれば、敵は制圧を阻止するためには迂回する必要が出てくるのがポイント。これなら敵が迂回している分だけ長時間制圧を続けられるので覚えておこう。

パーティを大きく広げて布陣すれば敵に制圧を阻止されにくくなるので有利。

敵にすぐ阻止されるような陣形は好ましくない。制圧範囲の外周へ布陣だ。

中央ストーンは隣接しているので中心に配置すると制圧をしつつ阻止可能。

STEP3:攻撃範囲と陣形

使い魔の通常攻撃は単体攻撃と複数攻撃の二種類ある。いざ戦闘になった場合、四体を横ならびにしておくと射程は一定に統一させやすいがどの使い魔のHPが減っていくかは相手次第になる。逆に前衛と後衛で二体ずつ配置しておけば、敵の単体攻撃の使い魔は後衛へダメージを与えることができないので安全。前衛のHPが減ってきたら入れ替えることにより、四体を生存させた状態を長時間維持できる。

ただし後衛の射程が敵へ届いていない状況も発生しやすい。青い帯の中へしっかり敵を収めるように。

POINT

- **単数攻撃** 射程が長く、攻撃から攻撃までの間隔が短いのが特徴。1体を攻撃しやすい。
- **複数攻撃** 射程は短いものの、攻撃範囲内にいるすべての使い魔へ攻撃可能。

横並びの陣形はどの使い魔も危険に晒されるのであまりオススメできない。HPに注意しよう。

複数攻撃の攻撃範囲を生かすためにわざと敵パーティの横から複数攻撃を見舞うのも手だ。

前後の入れ替え

前衛と後衛を入れ替えてパーティのHPを管理してなるべく4体を生存させた状態を長時間維持させるのは非常に重要。このとき前衛の使い魔を後衛へ下げる際、敵に背を向けて（カードを敵に向けずに）下げるのがポイント。使い魔は攻撃範囲に敵がいると自動で攻撃をして移動を中断してしまうからだ。

戦闘の際はプレイスクリーンの中央より上にパーティを配置する。これなら後退時に手前のスペースを使えるぞ。

STEP4：制圧知識

アルカナストーンの準備ゲージを一周させるたびに制圧のダメージを与えることができるが、このときに与えるダメージ量は基本的にパーティ人数に左右される。具体的にはパーティ人数が四人なら四ダメージ、三人なら三ダメージと比例しているのだ。また人数が少なくなると準備ゲージの溜まりも遅くなる。つまり制圧は四体で行なうのが基本で、三体以下だとアルカナストーンの制圧完了までの時間が膨大になる点に注意。これを踏まえると戦闘時は敵を一体倒すだけで制圧力を大幅に削ぐことが可能。四体生存していない場合はゲートへ戻るのが得策だ。

導き出される代表的な戦略

	スタイル	対策
戦闘重視	戦闘で重要なのは敵パーティの弱点属性を突ける使い魔を大事に扱うこととATKが上昇する特殊技を使うこと。とくにATK上昇の特殊技は強力なので単一種族でデッキを組むのがオススメ。このデッキは常に戦闘をしかけて1体を倒すことを目的とし、四体生存で敵を追い払えたときにのみ制圧をする。少しずつリードしよう。	1STパーティで疲弊させてシールドやアルカナスキル入りの2NDパーティで敵を退散させれば、そのまま制圧で大きくリードできる。二段構えで攻めよう。
シールドを狙う	シールドを封印すると制圧時に1.5倍のダメージを与えられるので強力。とくにスピード3のシールドスキルを持つ使い魔をパーティに組み込んだ場合、移動がスムーズでさらに制圧もこなせる強力なパーティとなる。序盤から投入すれば相手はシールド封印を阻止しないと厳しいため、こちらの動きにつき合わせることが可能。	相手がシールド方面へ向かってきた場合は迎撃をするのが基本。このときシールドスキルの有無に関わらずとにかく一体を倒して制圧力を削ぐことを重視。
アルカナスキル	アルカナスキルを持つ使い魔はスピードが1という重大な弱点がある。しかしその分制圧に関しては右に出るものがなく、準備ゲージの1周にかかる時間や1回に与えるダメージがハンパない。戦闘力が低く、迎撃されると厳しいため基本的には速度上昇系の使い魔と併用するか、サーチ・アイを封印してから出撃させよう。	制圧合戦では確実に負けるので迎撃をするのが必須。戦闘になったらアルカナスキル持ちの使い魔以外を全滅させよう。ゲート帰還に時間をかけさせるのだ。

STEP5：サクリファイス

サクリファイスは一試合に一回使える強力な技。主人公が生存している状態でパーティ内の使い魔をこすって青ボタンを押そう。するとその使い魔に主人公が憑依して巨大化する。サクリファイスの効果は、使い魔のHPが全回復、攻撃範囲拡大、移動速度上昇、そして主人公のATKとDEFの値が使い魔に上乗せされる。コストによって継続時間が異なり、コストが低いほど長時間継続するぞ。いっぽうその使い魔が倒されると主人公も死滅するので注意しよう。

使いどころは疲弊したパーティで敵を迎えうつときや、前衛に使い魔と主人公を置いて攻撃してHPが少なくなったらサクリファイスを使う方法が有効。また敵の弱点属性を突ける使い魔を生存させつつ退却する際にも使える。もちろん強力になった使い魔でエクセレントを狙うのも手だ。敵の弱点属性を突ける使い魔に使うのが一番有効なので覚えておこう。

起死回生のサクリファイス。弱点属性を突く使い魔のHPを全回復させつつ、さらに戦闘に勝つのが理想になる。

上達するためのテクニック&知識

●パーティの組み方

1STパーティは戦闘になることがほとんどないのでコストを多めに割くのが基本。そしてシールドやサーチ・アイを封印したあとに制圧へ移行しよう。コスト25以上のキーカードはなるべく死滅させないようにして何度も使うとよい。

●深追いはしない

初心者に多いのが敵をあと少しで全滅させられそうなときに深追いすること。深追いするとそれだけ自軍ゲートからの距離が遠くなり、帰還までに時間がかかってしまう。とくにパーティが3体以下になった場合はたとえエクセレントを取ったとしても敵の次のパーティに制圧面で負けてしまうので帰還せざるを得ない。このときゲートまでの時間が長いと出撃前に相手の制圧が始まってしまうぞ。このように敵アルカナストーンよりも上へいくのは相当なリスクがあるのだ。施設を封印する場合以外は、なるべく自軍ゲートへ近い位置を動くようにしよう。

●敵のパーティを予測する

対戦前に相手のデッキを見て戦略を見抜ければ対応しやすい。具体的にはシールドとアルカナのスキルがあるか、自軍の弱点属性を突く使い魔はどれか、この二つを把握しよう。シールドとアルカナのスキルを持つ使い魔がいるパーティへは迎撃するのがセオリー。敵パーティがアルカナスキルを持つ場合は移動速度が極めて遅いので、ミニマップ上で速度を見て判断できるぞ。また戦闘で上記の使い魔を倒した場合、敵の次のパーティに制圧や戦闘で押し負けることは少ない。ここで一気にリードを奪おう。

制圧後に次のアルカナストーンへ行く場合、その方向の端へ配置して最短距離にするのもテクニック。

携帯サイトを活用

携帯サイトでは各種戦績やランキングなどが閲覧可能なほか、使い魔の着ボイスや使い魔イラストの待受なども入手できる。また世界観に連動した小説も読むことができるぞ。自分の過去の勝敗やステータスなどの情報、また使い魔のレベルなどは特に役立つ項目だ。もちろん各種キャンペーンの告知なども頻繁に行なわれるのでうまく活用しよう。

携帯サイトは武器防具の情報なども合わせて活用していきたい。

超獣

超獣の特徴
- ●3速、4速の使い魔が多い
- ●強化系の特殊技が多い戦闘向けの種族
- ●《アルカナ》のスキルを持つ使い魔が0
- ●《シールド》のスキルを持つのはハーピーのみ

煉獄での特徴

今回の追加カードでは、さらに戦闘に特化した特殊技を持つ使い魔が追加されることに。ほかにも、超獣待望の炎属性に対する無敵、トラップ解除と充実している。
そして、効果後に自身が死滅する新タイプの特殊技もほかの種族同様追加されているぞ。

亜人

亜人の特徴
- ●基本的に鈍足。4速の使い魔がいない
- ●全体的にバランスの取れた能力
- ●攻撃力と防御力を上下させる特殊技が豊富
- ●複数攻撃の使い魔が少ない

煉獄での特徴

コモンながら、コスト25で雷属性のトラップを持つ使い魔がついに追加された。これでデッキの幅が広がるだろう。
また、効果終了時に自身が死滅する代わりに、全施設封鎖という強烈な効果を持つ特殊技もあり、前Ver.よりさらに個性が際立ってきた。

ゲイター

191
RARE
●●
□□□□
470
45
35
―

範囲内の味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。ただし、効果終了後に自身は死滅する。特殊技により効果を消せない。特殊技ゲージの溜まりが非常に遅い。

Illustration 山宗

煉獄では、強力な特殊技を入れたいという中で生まれた一体です。
ずんぐりむっくりなところがカワイイ(ハズ)なので、特殊技使用時のモーションにも注目してください!

補足 基本スペックが[ケイロン]と同じなので、使い勝手は悪くない。とにもかくにも特殊技が使えるまで生き残らせたい。

【残忍】セイレーン

192
RARE
●◖
□□□□
450
35
35
―

範囲内の味方1体の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。

Illustration 塚本 陽子

能力調整ではないところで手間がかかってます。ボイスが関西弁なので、収録時に社内の関西人にその場でレクチャーをしてもらって「今のいいっすか?」といった確認をしながら収録をしていました。ちょくちょく出てくる関西弁キャラは監修がついています(笑)。
ボイスに注目です。

スキルこそ無いものの、必殺の破壊力を生み出す特殊技は強烈。[ワーウルフ]とコストが同じなので、デッキに工夫が必要だ。

ケリュネイア

193
COMMON
●◖
□□□□
400
55
40
ゲート

範囲内の味方全てが炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

Illustration 山宗

超獣待望のカードその1です。超獣には炎属性無敵がいなかったですからね。

ついに追加された対炎属性用の使い魔。効果範囲は[シャーマン]と同様のもので、広くて使いやすい。

つちのこ

194
COMMON
●
□□□
450
30
25
―

一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。

Illustration 緑川 美帆

超獣待望のカードその2!
実物を見たことはないですが、「つちのこ」は勢いよく跳ねるらしいので3速で落ち着きました。ゲーム中でも跳ねるので、必見です!

低コストのトラップ解除に加え、雷複数攻撃と非常に便利な使い魔。他の種族のデッキにも組み込みやすいのもポイント。

【進化】カトブレパス

NO. 195
レア COMMON
●◖
□□□
400
60
35
ゲート

特殊技 アンプレイカブル

範囲内の味方1体が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。

Illustration 山宗

進化したので、頭がパカッと開きました。

補足 味方1体を無敵にするので、弱点を攻めることができる使い魔に使うと有効。[【残忍】セイレーン]との併用も特殊技を使うと面白い。

処刑人

196
RARE
●●
□□
460
55
50
ゲート シールド

範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。

小城 崇志

煉獄では新たなファクターとして、二種の複合する能力を持った特殊技も採用したいということで、ダメージ系特殊技+妨害系能力低下の二要素を持った特殊技が登場しました。

HPが高めで防御力もまずまずなため、使い勝手は良い。2速ではあるが、スキルが二つあるのはありがたい点だ。

ドルイド

197
RARE
●●
□□□
410
50
45
ゲート

敵、味方の施設を一定時間、全て封印する。ただし、効果終了後に自身は死滅する。特殊技により効果を消すことはできない。特殊技ゲージの溜まりが非常に遅い。

春乃壱

一見ゲートから出られないだけに見えますが、使い方次第でいろいろな可能性が広がるカードです。
ぜひ、さまざまなデッキを考えてみてください!

全施設の封鎖は、自身のパーティのみフィールドに出ているときに使えば相手をゲート内に閉じ込めることも可能だぞ。

リザードマン

198
COMMON
●●◖
□□□
380
70
75
サーチ

範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。

杉浦 善夫

特殊技の名前が「破魔烈空脚」ってカッコイイですよね!
亜人には少ない高ダメージ系特殊技持ちなので、デッキ次第でメインアタッカーとして活躍してくれると思います!

HPは低いが、ATKとDEFが高い。特殊技はダメージは期待できるものの、射程がやや短い。少々扱いにくい1枚だろう。

【暴虐】トロール

199
COMMON
●●◖
□□
480
55
65
サーチ

マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに撃属性のダメージをあたえる。

タカヤマトシアキ

亜人初のトラップ持ちかつ2速の登場です。
今回からトラップは設置から発動までの時間が遅くなります。今までのような戦闘中に設置～発動、といった使い方はできなくなるので、本来の意味のトラップとして活用してください。

防御力が少々高めなだけで、スペックはそこそこ。しかし、亜人初のトラップ持ちであり、その破壊力は抜群だ。

【理知】コボルト

200
COMMON
●◖
□□□
480
40
35
―

範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。

Illustration 緑川 美帆

亜人待望の効果無効系です。煉獄ではついに全種族が無敵要素を持ったため、その効果を消す特殊技を持つカードも全種族に追加されていますので、その一つです。

無印の[コボルト]が優秀なのでややデッキに入れにくいか? 魔種などに対抗しやすくなるのでそれが苦手な人にオススメ。

PICKUP CARD

【疾怒】セイレーン

HP	450
ATK	35［光／複］
DEF	35［弱点：炎］

リニューアルされた【　】付きのセイレーン。複数攻撃とはいえ、超獣にしてはATKが低目だが、その分HPが高め。コストも15とデッキに組み込みやすいのがうれしい。特殊技は、範囲内の味方一体の攻撃を複数攻撃にするというもので、亜人の［【魅惑】ウィッチ］の特殊技の単体版といったところだ。基本的な性質も同じで、攻撃範囲は短くなるものの、複数攻撃かつ、攻撃の間隔が単数攻撃と同じものになる。［ワーウルフ］の特殊技などと組み合わせれば圧倒的な爆発力を生む。敵の弱点属性を攻められる使い魔に使用すれば、あっという間に敵の使い魔を減らすことも可能だ。コストが低めな分、ゲージのたまりも早いので、繰り返し使えるのがうれしい。

超獣に多い、攻撃力を上昇させる特殊技と組み合わせることで、[illegible]

SAMPLE DECK 超獣

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
ケイロン	20	3	470	45	撃［複］	35	—	プレッシャースタンプ
ワーウルフ	15	4	385	65	撃	30	—	フルムーンレイジ
【激昂】ワータイガー	20	4	370	55	光［複］	50	ゲート	激昂の虎目
シペ・トテック	15	4	380	60	闇	40	サーチ	破石の呪音
ゲイター	20	4	470	45	雷［複］	35	—	ジェノサイド

戦闘に特化させる

新カードである［ゲイター］を中心とし、[illegible]の複数攻撃、撃の複数攻撃を持つ使い魔をそろえ、そこにATKを上昇させる特殊技を使う［ワーウルフ］を加えた戦闘重視のデッキ。主人公の武器はやや不足気味の闇がオススメ。

《シールド》スキルを持つ使い魔はいないものの、個々の戦闘能力に関してはなかかなの強さを持つ。各種族の弱点をいずれかの使い魔で弱点をつけるようになっているので、［ワーウルフ］や［【激昂】ワータイガー］の特殊技を駆使すれば、少なくとも敵を一人は倒すことができるので、戦闘で押し込まれることが少ないのが強み。

じっくり戦いチャンスを待つ

戦闘に特化したデッキであるため、アルカナストーンの割り合いになったら勝ち目は低い。基本的には向かってくる敵を迎撃して各個撃破をし、敵を追い払う。そして、［シペ・トテック］の特殊技でじわじわリードを奪おう。

5枚デッキであるため、6枚で攻勢されたデッキにはやや回転力で劣るものの、基本的には無理に攻める必要が無いので、ゲート内でしっかり体力を回復させつつ敵を迎撃したい。敵を迎撃して、［ゲイター］のゲージがたまったら大きなチャンスになる。［ワーウルフ］、［ケイロン］、［ゲイター］を連れて出撃する。そして、［ケイロン］で敵の足を止めたところに、特殊技を重ね掛けしてエクセレントを狙うのだ。攻撃力が大幅に上昇するので、弱点を付けなくとも一気にせん滅できるほどの力になる。また、［ゲイター］の特殊技は効果時間が長いので、しっかり敵の逃げ道をふさいでせん滅したい。

相手が5枚デッキだった場合、一度エクセレントを取れば一気に勝負を決められるので、［ゲイター］はゲージがたまる前に死滅しないように大事に使おう。サクリファイスでしのがれても、防御力が上がっているので全滅せずに帰還することは可能。こちらのサクリファイスは温存したい。

PICKUP CARD

処刑人

	460
	55［闇／単］
	50［弱点：炎］

範囲内の敵に闇属性のダメージを与え、さらに攻撃力を下げるという変わった特殊技を持つ使い魔。攻撃力の下降率は、［コボルト］などに比べると緩やかだが、わずかとはいえダメージを与え、さらに攻撃力が下がるというのはありがたい。亜人の必須使い魔とも言える［バーサーカー］の打たれ弱さをカバーするのにも便利。能力値は特に際立った能力ではないが、その分死滅しにくく扱いやすい。スキルに《ゲート》と《シールド》を持つので、デッキに二人シールド持ちを入れたいときなどにも重宝する。攻撃属性の都合上、当然神族と戦うときに活躍が期待できる。［アサシン］同様、神族が苦手な人はデッキに組み込んでみるといいだろう。

特殊技の効果範囲はT字型で広め。なるべく多くの敵を効果範囲に入れて低いATKに差を付けたいところ。

SAMPLE DECK 亜人

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
バーサーカー	15	2	335	55	撃	50	ゲート／シールド	バーサーク
ドワーフ	10	1	430	25	雷［複］	35	ゲート／アルカナ	疾風怒号
コボルト	10	3	440	30	闇	30	ゲート	マッドスプラッシュ
【狂】オークオラクル	10	2	400	30	闇	40	ゲート／サーチ	耐火の祈り
ドルイド	20	3	410	50	光［複］	45	ゲート	即身の儀式
【暴虐】トロール	25	2	480	55	雷	65	サーチ	サンダークラッカー

強力なトラップを軸に戦う

新カードである［【暴虐】トロール］を軸としたデッキ。［【暴虐】トロール］のトラップはコストが25で移動速度が2速であるため、効果範囲が広く攻撃力も高い。これまで苦戦を強いられてきた［ベガ］を中心とした機甲相手にも一撃で決定打を与えられる強力なトラップだ。

その分、雷属性が多くなるため［シャーマン］が入れにくくなるので、対炎には［【狂】オークオラクル］を使って対抗する。各属性の攻撃は一応満遍なくそろっているが、撃が［バーサーカー］だけではやや力不足なので、主人公の武器は撃属性のものがオススメだ。

制圧戦を展開する

強力なトラップのおかげで、トラップを置いて待ち構える、あるいはシールド交換からアルカナを割り合い、ストーン上にトラップを置いて敵を迎撃する戦法が取れるようになった。真ん中のストーン上にトラップを設置しておき、左右から攻め上がれば、真ん中を相手が狙った場合はトラップを踏ませることができるし、それを警戒されても、そうなった場合は相手はこちらを迎撃せざるを得なくなるのがポイント。そこで、［ドワーフ］の制圧力を盾に敵を左右に振り、［バーサーカー］の特殊技と合わせて強引に突破してリードを奪うのが理想的な流れだ。

［ドルイド］の特殊技が使用できるようになったら、戦術を変えよう。向かってくる敵を自陣で迎撃し、追い払うパターンに持ち込めれば、敵より先にゲート内に帰還して［ドワーフ］を連れて即出撃、すぐさま［ドルイド］の特殊技を使うことで相手をゲート内に閉じ込めることが可能だ。［ドルイド］の特殊技の効果時間は長めで、サーチアイとアルカナストーンシールドを封鎖している状態であるため、効果時間内にストーン丸々一つ分のリードを奪うことも可能。どうしてもリードしたいときや、タイムアップ寸前の攻防で非常に強力な戦法といえる。

神族

神族の特徴

- ●全体的にHP・DEF・SPEが高め
- ●ATKは若干低めの使い魔が多い
- ●《ゲート》、《サーチ》のスキルは充実
- ●《シールド》を持つ使い魔は少ない
- ●特殊技はバランス良くそろうが強化系は少なめ

煉獄での特徴

まず目につくのが高コストの[イセリアクイーン]から低コストの[シームルグ]まで、各属性の複数攻撃を持つ使い魔が増えている点。これによってデッキの攻撃属性バランスがかなり取りやすくなっている。その反面、《ゲート》や《サーチ》といった神族のお家芸ともいえるスキルは少なめで、《シールド》や《アルカナ》を持つ使い魔は1枚も無い。

また、今までの神族には見られなかった闇属性に対して味方全体が無敵になる[ティファアリス]や、コスト10の単体大ダメージ技を持つ[ブラフマー]などによって、デッキ構築の幅が大きく広がることになるのは間違いない。

総括すると今までのバージョンに比べると戦闘向きの使い魔が多く、今後の神族デッキは多少戦闘型にシフトした構成になっていくだろう。

ガブリエセレスタ

201 / SUPER RARE / ●● / □□□□
450 / 40 / 45
ゲート

「スターオーシャン」シリーズからのゲストカード・その1です。
煉獄から新たに加わった新能力を採用しています。特殊技を当てるたびに攻撃力が上昇し、Lv 4まで成長します。そのまま死滅しなければ、Lv.4の<ブルーティッシュボルト>を継続して使用することも可能なので、ぜひ狙ってみてください。

範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

えなみ かつみ

雷属性の複数攻撃に加え、特殊技は敵全体への雷攻撃。死滅させないよう立ち回れば機甲・海種に対して絶大な脅威になる。

ティファアリス

202 / SUPER RARE / ●◖ / □□□□
450 / 30 / 40

ゲストカードその2、「Fantasy Earth ZERO」から登場です。
闇無敵で神族らしい4速の複数攻撃という性能のカードです。コスト15帯は激戦区なので、悩みどころになりそうですね。

範囲内の味方全てが闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

廣岡 政樹

優秀な光の複数攻撃を持ち、神族にとっては待望の特殊技。闇属性の弱点攻撃に対してはほぼ無力だったが、これで戦闘面での大幅な戦力アップに。

イセリアクイーン

203 / SUPER RARE / ●●◖ / □□□□
500 / 45 / 45
ゲート

ゲストカードその3で、[ガブリエセレスタ]と同じく「スターオーシャン」シリーズからの参戦です。こちらも煉獄から新たに加わった、レベルアップ型の特殊技です。攻撃範囲はコストが5多いぶん当てやすくなっています。

範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

えなみ かつみ

特殊技は[ガブリエセレスタ]の撃バージョンだが、範囲が強力な上にHPが高いため死滅しづらい。最大限に有効活用したいところだ

アフロディーテ

204 / RARE / ●● / □□□□
430 / 45 / 45
——

殴り合いの戦闘だと神族はそれほど強くないのですが、このカードで殴り合いの戦いも選択肢に入るようになりました。また、移動速度も上がるので、《アルカナ》と組み合わせた戦術も有効なので、神族に限らずにいろいろなデッキに入る可能性のあるカードです。ただし、特殊技が終了するのと同時に3枚になるので、使いどころは難しいですね。

味方の施設が全て封印される代わりに範囲内の味方全ての攻撃力、防御力、移動速度が大幅に上がる。ただし、効果終了後に自身は死滅する。特殊技により効果を消せない。特殊技ゲージの溜まりが非常に遅い。

KEI

特殊技がハイリスク・ハイリターンな全体強化のため、使いどころは難しい。終盤の攻勢など、死滅しても構わない状況で使用したい。

ブラフマー

205 / RARE / ● / □□□
440 / 30 / 30
サーチ ゲート

神族デッキだけでなく、複数種族を組み合わせたデッキにも入る可能性を秘めた一枚です。

範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。

小城 崇志

コスト10の単体大ダメージ技に加え、《ゲート》、《サーチ》持ちは非常に優秀。神族デッキ構築の際は重宝しそうなカードだ。

エロス

206 / COMMON / ●◖ / □□□
500 / 35 / 35
サーチ

名前勝ちな一枚です(笑)。
HPが高いので、デッキコンセプトや運用法次第では活躍のチャンスがあるか?

敵プレイヤーキャラクタの必殺技を一定時間、使用禁止にする。

春乃壱

コスト15の使い魔の中ではHPが非常に高い。特殊技も使いやすいため光属性の使い魔が欲しい場合は選択肢の一つに。

アッシュール

207 / COMMON / ●●◖ / □□□□
500 / 50 / 65
サーチ

高コストの炎属性を持っているカードが、[やまたのおろち]などレアリティが高いものしか無かったので 入手しやすいコモンのものを用意しました。
他種族も含めて騎馬系のカードが充実してきたので、騎馬デッキを作ってみると面白いかもしれませんね。

範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。

仙田 聡

単体攻撃だがその分スペックは高め。特殊技を生かすためにはもう1体高スペックな複数攻撃の使い魔などを用意したいところ。

シームルグ

208 / COMMON / ● / □□□
430 / 25 / 35
——

パラメータは低いですが、特殊技の汎用性が高く、種族やデッキを選ばずに投入できる可能性を秘めた一枚です。

味方のプレイヤーキャラクタの必殺技ゲージが一定量増加する。

春乃壱

スペック・特殊技共に平均値だが、コスト10の炎複数攻撃は優秀。デッキの攻撃属性バランスを重視したい場合に使えるだろう。

ペリ

209 / COMMON / ●◖ / □□□□
430 / 35 / 40
——

[ティファアリス]の短期決戦型・範囲闇無敵か、持続時間が長い、この[ペリ]の限定闇無敵かは、デッキコンセプトの攻撃属性によって変わってくるでしょう。

範囲内の味方1体が闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

一徳

撃属性の複数攻撃で、特殊技も使いやすい同コストで同攻撃属性の[玄武]とのポジション争いに勝てればデッキにも入るか。

ホルス

210 / COMMON / ●●◖ / □□□
500 / 60 / 55
ゲート

対シールド争奪戦を打開する一枚です。
セルケトやアヌビス、スフィンクスなど、エジプト神話系のカードでデッキ作れる時代が来たか!?

封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。

仙田 聡

神族は《シールド》持ちの使い魔が乏しいため、シールド修復の特殊技は非常に重宝しそう。コストが高いためデッキは構築しづらそうだが……。

PICKUP CARD

アフロディーテ

	430
	45［炎／複］
	45［弱点：闇］

まずは特徴的なその特殊技に注目したいところ。味方の全施設を封印する代わりに、味方全体のATK・DEF・SPDを上昇させ、しかも効果終了後に自身は死滅してしまうという、一見非常にリスクを伴うものだ。しかし使う局面によっては絶大な効果を発揮するだろう。例えば《アルカナ》持ちの使い魔と組み合わせての使用。《アルカナ》持ちの使い魔の移動速度が上昇するメリットもあり、しかも相手に逃げられた場合でも《アルカナ》を持つ使い魔がいれば相手は無視できない。さらに効果後に［アフロディーテ］が撤退しても制圧力は維持することができる。または試合終了間際の逆転を狙ったエクセレントや制圧のために使用したい。

全封印

[illegible]力だが、効果終了とともに本人は死滅してしまう。確実にエクセレントを狙っていきたい

PICKUP CARD

ガブリエセレスタ

	450
	40［雷／複］
	45［弱点：闇］

死滅するまで使用するたびに威力が上昇する全体攻撃という、こちらも斬新な特殊技を持つ1枚。基本的には極力死滅させないように立ち回り、どんどんその威力を上げて後半の戦闘へ生かしていきたいところだが、雷属性の複数攻撃を持ち、スペックが優秀な分、序盤の戦闘でも十分に活躍してくれる使い魔だ。属性違いで同じ特殊技を持つ［イセリアクイーン］と比較した際に、こちらはコストが若干低い分特殊技ゲージが溜まりやすいため特殊技を頻発できるメリットはあるが、HPが低いため死滅しやすいというデメリットもある。デッキの攻撃属性バランスを考えつつ、両者どちらを組み込むかを考えよう。

SPECIAL!!
ブルーティッシュボルト

LV.4まで育てることができれば、かなりの戦力となる。死滅させない立ち回りが必要となる。

PICKUP CARD

ティファリス

	450
	30［光／複］
	40［弱点：闇］

この使い魔によって神族にも味方全体の闇属性の無効化が加わったことで、戦闘面での大幅強化が期待できる。もともと神族全体のHP・DEFは共に高いため、弱点属性の攻撃を防ぐことでより死滅しづらい種族になるだろう。今までの神族デッキは戦闘に特化したデッキが少なく、移動速度やサーチ・アイの封印をメインに立ち回るデッキが多かったが、移動速度を生かしつつ戦闘にも強いデッキの出現が期待できそうだ。

さらにスキルこそ持たないものの、本体のスペックがコスト15の光複数攻撃と、非常にデッキに組みやすい点もいい。新バージョンの神族デッキの顔になっていく1枚かもしれない。

聖女王の加護

デッキを問わずに採用される可能性がある一枚。新たなデッキの誕生なるか!?

SAMPLE DECK 神族

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
愛染明王	25	4	485	40	雷［複］	55	ゲート	天明封印
ティファリス	15	4	450	30	光［複］	40	—	聖王女の加護
アフロディーテ	20	4	430	45	炎［複］	45	—	女神の献身
アヌビス	10	4	405	30	光［複］	35	—	重力増強
ブラフマー	10	3	440	30	撃	30	ゲート／サーチ	ブラフマーストラ
セルケト	10	1	415	30	雷	35	ゲート／サーチ／アルカナ	サンダーブレイク

女神の献身

一気に勝敗のゆくえが逆転する、まさにキーカード。

アフロディーテの脅威

従来の［愛染明王］デッキに新カードの［ティファリス］、［アフロディーテ］を加え、より戦闘向きにシフトした型。各属性にバランス良く優秀な複数攻撃を持つ使い魔をそろえ、若干足りない撃属性は［ブラフマー］の単体大ダメージ技とプレイヤーの武器でカバーしたいところ。

基本的な立ち回りは［愛染明王］の特殊技を生かしてサーチ・アイを狙い、機動力と［アヌビス］の妨害を生かしつつコツコツ制圧を進める。もちろん、サーチ・アイを封印した隙を突いてパーティーに［セルケト］を投入し、一気に制圧を進めていくのもいい。弱点としては《シールド》を持つ使い魔が1体もいないため、こちらのシールドはなんとしても死守したいところだ。相手がシールドを狙ってきた場合は［アフロディーテ］の全体強化に加えて［ティファリス］で闇属性の攻撃を無効化すれば簡単に押し負けることはないだろう。［アフロディーテ］の全体強化は状況によってエクセレントも容易に狙えるほどの破壊力を持ったカードだ。

もちろんこちらから押し込む場合にも非常に強力で、相手の弱点属性を持つ使い魔と［セルケト］を連れて使用するだけでも、相手にとっては制圧面でとてつもない脅威になる。ハイリスク・ハイリターンな特殊技の分、まともにぶつかり合った場合はこちらの勝算の方が高いはずだ。

もちろん使用後には［アフロディーテ］の死滅が待っているため、カウンターには十分な注意が必要。あらかじめサーチ・アイを封印しておくなり、ゲートを塞いでおくなり、神族お得意のスキルを有効に活用してカウンターの危険を減らしておきたい。特にカウンターの危険が最も少ないゲーム終盤では積極的に使用しておこう。僅差で迎えた終盤での逆転または守備には、まさにうってつけのカードといえるだろう。

愛染の終演なるか？

デッキバリエーションとしては［ブラフマー］と［セルケト］を外して［ペガサス］を投入する5枚デッキもいいかもしれない。その場合はデッキの使い魔全員がスピード4のため、機動力を生かしつつ要所の戦闘では［アフロディーテ］を使用して勝利する、といった戦い方が有効になるだろう。5枚デッキの場合はエクセレントを取られた場合の被害が大きいため、特に［アフロディーテ］の使いどころを選ぶ必要があるが、その分強力な使い魔がそろうため戦闘面で押し負ける危険も少なくなる。

もちろん［愛染明王］を外して［イセリアクイーン］を投入するなど、新カードによって強力な使い魔がそろった神族のデッキバリエーションは豊富にある。現在の環境に合わせてより勝てる組み合わせを開発していこう。

魔種

魔種の特徴

- 全体的にATKが高め
- HP、防御力が低目の使い魔が多い
- 速度は3速が多く、平均的な速さ
- 低コストの使い魔が強力な特殊技が使える

煉獄での特徴

今回も魔種は特に戦闘面で強力な使い魔が多く追加された。[ロキ]の追加により、コスト20の使い魔に撃以外の全属性の複数攻撃がそろったため、デッキを組む上で幅が広がった。また、「施設の封印を禁止する」というこれまでに無かった特殊技を使う[青龍]は、魔種の新たな軸になる可能性を秘めた使い魔といっていいだろう。コスト10に、二体《シールド》のスキルを持つ使い魔が追加されているのもポイント。[マンティコア]以外にも選択肢ができたのはうれしいところ。そして、意外と侮れないのが[アルラウネ]の存在。この特殊技により、敵を迎撃するだけでリードが奪えるようになるため、戦闘に特化した魔種にとっては十分にデッキに組み込む価値がある使い魔だろう。超獣・亜人対策として強力な[サムヴァルタ]は新たなコスト15の使い魔候補として使用するに足る能力を持っている。

ロキ

No.	211
レア	SUPER RARE
COST	●●
SPD	□□□
HP	470
ATK	50
DEF	30
スキル	—

特殊技　アビスゲート

範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

Illustration　塚本 陽子

コメント：イセリアクイーンと同じくレベルが最大4まで上がる新能力持ちです。ロキの3Dモデルは非常に特徴的なので、いろいろな角度から眺めてみてください。

補足：HPが魔種としては高めで打たれ強い。戦闘に特化しているためスキルが無いのはお約束。対神族の新たな候補となるだろう。

サムヴァルタ

No.	212
レア	RARE
COST	●◐
SPD	□□□□
HP	410
ATK	45
DEF	35
スキル	—

特殊技　魂の高炉

範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。

Illustration　小城 崇志

コメント：今回、亜人に加わった処刑人と同じコンセプトの複合能力持ちです。モデルも面白いので、スキあらばじっくり見てみてくださいね。

補足：スペックはまずまず。スキルが無いのが欠点ではあるが、戦闘における能力は高い。特に亜人に対してはかなりの強さ。

青龍

No.	213
レア	RARE
COST	●●●
SPD	□□□
HP	440
ATK	75
DEF	55
スキル	—

特殊技　五行法陣

味方施設の封印を一定時間禁止する。効果時間内は特殊技による封印も無効化する。

Illustration　塚本 陽子

コメント：特殊技での封印も防げるので、ドルイド、アフロディーテといった今回追加された能力も含めて施設封印を7カウント程度完全に防御できるという状況を作れるカードです。コスト30のために特殊技がたまるのは遅いので、デッキ編成の難易度は高くなりそうです。

補足：ATK75の複数攻撃は、超獣の[ヨルムンガント]に次ぐ数値。HPもそこそこあるため、コストに見合った強力な使い魔だろう。

バロル

No.	214
レア	COMMON
COST	●◐
SPD	□□□
HP	420
ATK	50
DEF	40
スキル	サーチ

特殊技　スロウ

範囲内の敵1体の攻撃間隔を一定時間、長くする。

Illustration　Nottsuo

コメント：新コンセプトの特殊技を持ったカードです。キーカード対策の決定打となるか!?　体感的に遅くなるのが分かるぐらいに遅くなりますので、試してみてください。

補足：激戦区であるコスト15の使い魔。特殊技は、撃属性の攻撃を使う相手に使用することで味方の被害を抑えることができる。

牛頭

No.	215
レア	COMMON
COST	●
SPD	□□□
HP	440
ATK	35
DEF	25
スキル	シールド

特殊技　孤軍奮闘

自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。

Illustration　前河 悠一

コメント：後述の[馬頭(めず)]の相棒。この[牛頭(ごず)]は、攻撃力が大幅に上昇します。この二体は攻撃力アップと防御力アップという対照的な特殊技を持っていますので、デッキコンセプトに合わせて採用してみてください。

補足：自身の攻撃力を上げる特殊技を持ち、HPも高めだが、コスト10なので過信は禁物。《シールド》スキルを多くそろえたいときにどうぞ。

ぬえ

No.	216
レア	COMMON
COST	●●◐
SPD	□□□
HP	460
ATK	70
DEF	55
スキル	サーチ

特殊技　錬気消散

範囲内の敵全てにかかっている、特殊技の効果を消す。

Illustration　山宗

コメント：特殊技の効果を消すカードが、ついに魔種に登場です。動きが愛らしいので、動かしてみてください。

補足：HPが高く防御力もまずまずではあるのの、やはり現在のコスト25の主力を蹴落とすには厳しいか?　《サーチ》を持つのはうれしい。

ブラックドッグ

No.	217
レア	COMMON
COST	●●
SPD	□□□
HP	560
ATK	50
DEF	30
スキル	ゲート

特殊技　バニッシュハウル

範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。

Illustration　前河 悠一

コメント：例えば[サキュバス]、[ブラックドッグ]、[バハムート]で組むと、[バハムート]一体でも強大な火力を持たせることができます。いろいろなデッキに入れて試してみてください。

補足：とにかく頼りになるHP。オーバーキルなどで落とされにくいのはうれしい点。特殊技は爆発的な火力を生み出してくれるぞ。

アルラウネ

No.	218
レア	COMMON
COST	●◐
SPD	□□□
HP	440
ATK	55
DEF	30
スキル	サーチ

特殊技　破石共振波

アルカナストーンゲージを一定量減らす。

Illustration　緑川 美帆

コメント：携帯公式サイト「LoV.net」にて、七月先生書き下ろしのストーリー「偉大なる魔女のサーガ-魔女と呪われた王国」で大活躍中のアルラウネがついに登場です!　イメージ的にアルカナ持ちだと思われがちですが、そうではありません。

補足：相手によっては戦闘をしているだけで勝つことも可能にできるカード。《サーチ》スキルを持ち、基本スペックもなかなかだ。

レッドキャップ

No.	219
レア	COMMON
COST	●
SPD	□□□
HP	420
ATK	35
DEF	30
スキル	ゲート

特殊技　イナズマ兜割り

範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。

Illustration　山宗

コメント：低コスト帯の攻撃系特殊技の選択肢を広げてみました。

補足：[サキュバス]の代わりになるのはいろいろ(?)と役不足ではあるが、雷を増やしたいときに併用するのはアリだろう。

馬頭

No.	220
レア	COMMON
COST	●
SPD	□□□
HP	460
ATK	30
DEF	25
スキル	シールド

特殊技　鉄壁防御

自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。

Illustration　前河 悠一

コメント：前述の[牛頭(ごず)]の相棒。この[馬頭(めず)]は、防御力が大幅に上昇します。この二体は攻撃力アップと防御力アップという対照的な特殊技を持っていますので、デッキコンセプトに合わせて採用してみてください。

補足：《シールド》を持つ使い魔その2。こちらの攻撃属性は光。特殊技は効果時間が長め。HPも含め、打たれ強さがウリだ。

PICKUP CARD

ロキ

HP	470
ATK	50［闇／複］
DEF	30［弱点:撃］

ATKは同コストの［オーガ］や［【蛮】酒呑童子］に比べるとやや低目なものの、その分HPが高く、やや打たれ強いのが特徴。単体に大ダメージを与えるタイプの特殊技に対し、ほかの使い魔に比べて耐性が高いのはありがたい。闇の複数攻撃なので、これまで闇属性で鉄板だった使い魔である。［レオナール］や［ベルゼバブ］を使わずとも神族に対抗できるデッキが組める。［リリス］、［オーガ］、［メデューサ］と組めば、四つの属性で複数攻撃をそろえることもできるぞ。特殊技は、死滅しないで連続で使用すると攻撃力が徐々に上昇するタイプのもの。主人公などを壁にして、なるべくダメージを受けないように立ち回るといいだろう。

死滅させないように大事に扱い、LV.4まで威力を上昇させれば神族戦ではかなりの力を発揮してくれるぞ

PICKUP CARD

青龍

HP	440
ATK	75［光／複］
DEF	55［弱点:撃］

［青龍］の特殊技は、「一定時間相手の施設封鎖を禁止する」という一風変わったもの。これにより、例えば、お互いシールドに向かったときには一方的にシールドを封鎖でき、また、撤退するときに敵が追って来てゲートを封鎖されそうなときも、帰還前に使っておけば、封鎖されることはなくなる。スペックも非常に優秀で、当然、不死に対してはかなりの強さを発揮してくれるだろう。デッキを組むときは、《シールド》のスキルを持つ使い魔を二体以上組み込むのがオススメ。そうすることで、常にパーティに《シールド》のスキルを持つ使い魔を入れ、一方的にシールド封鎖をできる状態を作ることができる。［マンティコア］と［牛頭］がオススメだ。

各施設の封鎖を禁止することで、相手より行動を先んじ、時間的優位を作ることができるのが大きな強みだ。

PICKUP CARD

サムヴァルタ

HP	410
ATK	45［炎／単］
DEF	35［弱点:撃］

魔種では初となる、コスト15で複数攻撃を持つ使い魔。能力は特に際立ったものは無いものの、移動速度が魔種にしては珍しく4速なので、［雷獣］、［ガルーダ］、［メデューサ］あたりと組ませれば、4速パーティを組むことも可能になる。特殊技は、範囲内の敵に炎属性のダメージを与えつつ、さらに防御力を下げるといったもの。わずかではあるがダメージを与えた上、その後の攻撃のダメージが増すのは意外と侮れない。［サキュバス］と組み合わせれば、かなりの火力を発揮しれくれる。また、炎に弱い超獣や亜人に対しては、これ一体でもある程度対抗できるのがポイント。［メデューサ］と併用すれば、かなり楽に戦えるデッキも組めるだろう。

自身のほか、味方全体の能力を上下させる使い魔と一緒にパーティを組めば、戦闘を優位に運ぶことができるぞ。

SAMPLE DECK 魔種

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
グリフォン	15	3	310	65	光	45	サーチ	ウインドウォール
サキュバス	10	3	340	55	雷	25	サーチ	エキサイトキッス
ベルゼバブ	25	3	435	65	闇［複］	40	―	堕落への誘い
メデューサ	10	4	370	35	炎［複］	25	―	フレイムサーペント
ブラックドッグ	20	3	560	50	雷	30	ゲート	バニッシュソウル
馬頭	10	3	460	30	光	25	シールド	鉄壁防御

範囲内の味方1体の攻撃力が一定時間アップ！

主軸になる使い魔の攻撃力がこれだけ上がれば、敵に一気に大ダメージを与えられる。殲滅できるのが理想。

対応力を上げたデッキ

［ベルゼバブ］を中心としたデッキに、今バージョンで新たに加わったサポート役の使い魔である［ブラックドッグ］を加えた形。［馬頭］のポジションは、もちろんこれまで通り［マンティコア］でもいい。

各属性の攻撃がそろっているため、さまざまな種族と渡り合える力がある。光と炎の属性にやや不安が残るので、主人公の武器はそのどちらかにしてカバーするといいだろう。

［ブラックドッグ］は、魔種にしてはATKが低目なものの、HPが560と他種族の同コスト帯の使い魔と比べても非常に高い。比較的打たれ強いデッキになっているのもポイントだぞ。

これに加え、［グリフォン］、［ベルゼバブ］、［馬頭］の特殊技を駆使すれば、敵から受けるダメージもかなり抑えられるので、魔種としては珍しく粘り強く戦うことができるだろう。

圧倒的な火力でせん滅を狙う

基本的には、［サキュバス］で味方を強化しつつ、戦闘で相手を追い払ってアルカナストーンを割り、じわじわリードしていくのが狙い。［サキュバス］はなるべく死滅させないように大事に使いたい。

戦闘で強引に敵を追い払う方法として、二つの組み合わせがある。まずは、［サキュバス］、［グリフォン］と、相手の弱点を突ける使い魔でパーティを組む方法。これで、撃属性を無効化している間に一気に敵を倒しにかかる。

もう一つが、［サキュバス］、［ブラックドッグ］に加え、相手の弱点を突ける使い魔でパーティを組むパターン。［サキュバス］の特殊技で強化した後、弱点を攻められる使い魔に、［ブラックドック］の特殊技を重ね掛けして、高い攻撃力で一気に押し込むのだ。相手の弱点が、光や雷であった場合は、とりあえず［ベルゼバブ］を連れて行けば問題はないだろう。

これらで万全の体制で出撃できない場合は、［ベルゼバブ］や［メデューサ］の特殊技の出番。［ベルゼバブ］の特殊技で敵の撃属性の攻撃力を下げている間に敵を一体でも倒したり、主人公のオーバーキルと［メデューサ］の特殊技をHPの低い相手に集中して当てて各個撃破を狙うなどで、体制が整うまでの時間を稼ぐといいだろう。

海種

海種の特徴

- 敵全体の弱体化や単体強化は豊富だが、全体強化は乏しい
- 《ゲート》、《サーチ》を持つ使い魔が多い
- 《シールド》を持つ使い魔は少なめ
- 《アルカナ》持ちの使い魔は存在しない

現状での特徴

海種特有の個性的な特殊技が多く、スペックも優秀なものが多いが、全体強化が乏しい上、《アルカナ》を持つ使い魔も存在しないため若干デッキが組みづらい感のあった海種。しかし追加カードによってかなりその欠点は解消されている。まずは[【優雅】ポセイドン]や[ケートス]の使いやすい全体強化の追加によって、戦闘面での不安が大幅に解消された。

特に[【優雅】ポセイドン]は他の強化系、弱体化系の特殊技と組み合わせることで絶大な威力を発揮してくれる強烈な1枚だ。その他シールド修復からトラップ解除、移動妨害の特殊技まで、かなりバリエーションに富んだカードが追加されたため、デッキ構築の幅が大きく広がるだろう。海種には少なかった《シールド》持ちの使い魔が二体追加されているのもうれしい限りだ。

ケートス

221 / RARE / ●◖ / □□□□ / 440 / 45 / 40 / ゲート

海種待望の雷属性無敵で、しかも4速かつ範囲効果です!
今回海種に加わった新顔のおかげで、過去のカードも含めてどれも使いやすいようになったと思います。

範囲内の味方全てが雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

タカヤマ トシアキ

弱点属性の無効技が海種にも追加された。コスト15でスペック・スキル共に合格点。デッキに組みやすいため頻繁に見かけることになりそうだ。

【優雅】ポセイドン

222 / RARE / ●● / □□□□ / 470 / 40 / 40

強力カード候補ではありますが、実際にデッキを組むとなると意外に難しいと思います。
後半のインタビューページに、死亡モーションのスクリーンショットが掲載されていますが、実際に動いているところも見てほしいですね。

範囲内の味方全ての攻撃間隔を一定時間、短くする。

駒田 絹

攻撃間隔を短くするというシンプルだが強力な特殊技。弱点属性や他の特殊技とのコンボでとてつもない威力を発揮してくれそうな主力級の1枚。

ケルピー

223 / COMMON / ●◖ / □□□ / 400 / 45 / 50 / サーチ

超高性能なシールド封印解除持ちです。

封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。

甲壱

コストも低く、特殊技も《シールド》が少ない海種にとってはありがたい。海種は闇攻撃の優秀な使い魔が多いため、どうデッキに組み込まれるか。

ウォーターリーパー

224 / COMMON / ● / □□ / 430 / 30 / 30 / シールド

コスト10で攻撃力ダウン。
高火力デッキと当たったら、この[ウォーターリーパー]で半減してやってください。
2速ですが《シールド》持ちなので、[トリトン]や[コボルト]よりも使い勝手がいいかもしれません。
投入はデッキコンセプトと相談してみてください。

範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

緑川 美帆

コスト10にして光の複数攻撃を持ち、《シールド》を持つ優秀な使い魔だ。特殊技も戦闘面で非常に役立つため新環境での活躍が期待できそう。

スヨトロール

225 / COMMON / ● / □□ / 420 / 30 / 35 / ゲート シールド

《ゲート》と《シールド》持ちで、特殊技を打ち消します。[ハーピー]よりも速度は落ちますが、ゲートも持っているのでデッキ次第では他種族にも入る可能性を秘めているのではないでしょうか。

範囲内の敵全てにかかっている、特殊技の効果を消す。

緑川 美帆

こちらもコスト10で《ゲート》、《シールド》を持つ使い魔。特殊技も使いやすく、デッキに組み込みやすいカードといえるだろう。

ウンディーネ

226 / COMMON / ● / □□□ / 380 / 35 / 40 / サーチ

トラップ解除の特殊技持ちで、低コストカードの登場です。
攻撃属性が撃なのも地味に良くないですか?

一定時間、敵のトラップにかからない。
敵のトラップがある場合、解除する。

Tomatika

海種にトラップ解除が追加されたのは頼もしい限り。撃属性の使い魔は多くないため、十分デッキの選択肢に入るカードになるだろう。

【誘惑】マーメイド

227 / COMMON / ●◖ / □□□ / 500 / 30 / 40 / ゲート

特殊技がスピードダウンということで、殲滅力が上がります。
施設封印型のデッキと組み合わせてみても面白いと思いますので、海種デッキのバリエーションが増えそうですね。

範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。
ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

Tomatika

かなり高めのHPに加え、移動速度ダウンの特殊技は優秀。しかしこれまた闇属性のため、海種のコスト15はかなりの激戦区になるだろう

ノイ先生の独り言

今回はこちらでこんにちは、ノイです。いやあ、早くも新バージョン、カード追加ですか！　これだけ頻繁にバージョンアップしてもらえると、常に新しいデッキとか戦略とか環境とか、いろいろと考えさせられますね～。

さて新カードについてですが、前回同様に斬新な特殊技が増えていて非常に楽しみです。特に注目したいのは各種族に弱点属性を無効化する使い魔が追加されている点ですね。今までは[グリフォン]や[スピカ]、[シャーマン]の特権！　みたいなところがありましたからね～。え、[ファントム]？……さて、重要なのはそこでどう環境が変わるかという点ですが、デッキには万遍なく攻撃属性をそろえるのが当たり前になるかと思います。もちろん今までの環境でも重要な部分ではありましたが、例えば単純に闇属性をそろえれば神族をメタれる！　とか、光をそろえれば不死を狩れる！　とか、そういう単純な話じゃなくなってくると思うんです。結局のところ今まで以上にそういう属性無敵への対処とか、時には戦闘を避けて立ち回りでカバーするスキルとか、そういう部分が重要になってくるのではないのかな～と。もちろんこれは戦闘がより複雑になって面白い部分だと思います。

さらに今回は自身が死滅してしまうようなハイリスクな特殊技や、攻撃間隔を短くするといった、シンプルですが生かすためにはスキルが必要な特殊技が追加されたわけです。なので今まで以上に戦局眼やハンドスキルがモノを言うバージョンになり、今後さらに研究を重ねていくプレイヤーが強者となるのではないでしょうか、という予想でした。もちろんあくまで僕の推測ですので、とにかくまずはこの新バージョンをプレイして、体感してみましょう！　さて、早速デッキを考えないと……。

PICKUP CARD

【優雅】ポセイドン

470
40［炎／複］
40［弱点：雷］

海種待望の全体強化として、非常に強力な全体強化が追加された。もちろん普通に使用しても十分な効果が期待できるが、その他の全体強化や弱体化など、コンボとして使用することでさらに強力な効果が期待できそうなカードだ。幸い海種には弱体化が豊富にそろっているため、［マカラ］や新カードの［ウォーターリーパー］などと組み合わせるといいだろう。［テティス］などのHPやDEFが高く壁役として最適な、しかも複数攻撃の使い魔と組み合わせるのも有効。さらにスマッシュ間隔も短くなるため、しっかりスマッシュを狙うスキルがあればこの上なく強力な特殊技になる。シンプルな効果の分、使いこなすためには相応のスキルが必要になるだろう。

この能力を生かすも殺すもプレイヤーの想像力次第。

PICKUP CARD

【誘惑】マーメイド

500
30［闇／単］
40［弱点：雷］

［リッチ］や［アヌビス］など、妨害系の特殊技は特に強力で、よく見かける使い魔が多い。［【魅惑】マーメイド］はHPなどのスペックも優秀なため、見かける頻度も多くなるだろう。［みずち］との相性も良く、相手の特殊技の多くを逃げる時間を稼ぐことで事実上無効化し、回復する時間を稼いでくれる。逃げ回りながら回復し、制圧を進めるタイプの海種デッキでの活躍が期待できそうだ。ただデッキの攻撃属性バランスを考えた際に、海種には［みずち］、［マカラ］、［ニクサー］など闇属性の攻撃を持つ優秀な使い魔が多いのが難点ではある。攻撃属性のバランスや特殊技のバランス、スキルをよく吟味した上で有効に使いたい。

PICKUP CARD

ケートス

440
45［炎／単］
40［弱点：雷］

今バージョンで多くの種族に追加されている、弱点属性の攻撃を無効化する使い魔だ。通常の戦闘で使用しても十分強力なカードだが、海種の場合は［テティス］や［わだつみ］などの優秀な壁となる使い魔や、［みずち］という強力な回復役が存在するため、弱点属性の攻撃を回避する特殊技との相性がよい。もともとのDEFが高い使い魔は弱点を突かれない限りは簡単には死滅せず、壁としての役割を発揮しやすくなるし、回復の特殊技ゲージが溜まる時間を稼ぐこともできる。使い方次第でかなり相手にとっていやらしい働きをしてくれるはずだ。スペックもそこそこなので、多くの海種デッキで見かける存在になるだろう。

SAMPLE DECK 海種

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
【優雅】ポセイドン	20	4	470	40	炎［複］	40		ヘイスガ
テティス	30	4	480	50	撃［複］	70	―	相殺波紋
オケアノス	15	3	460	35	光	45	シールド	海洋の力
ケートス	15	4	440	45	炎	40	ゲート	アースカーテン
マーメイド	10	3	440	30	光	30	サーチ	深海の光明

<ヘイスガ>の爆発力

海種の基本戦法でもある［テティス］と［オケアノス］の超絶強化コンボに、［【優雅】ポセイドン］による全体強化を組み合わせたデッキがコンセプト。パーティーの基本はこの3枚で、一気に相手を蹴散らしシールド封印まで持っていきたいところ。もちろん序盤から特殊技ゲージが全て溜まるわけではないので、相手のデッキに応じて雷属性の使い魔が多ければ［ケートス］、不死が相手ならば［マーメイド］というように、コンボの準備が整うまで臨機応変に対応をすることも重要だ。デッキ構成上《シールド》などのスキルが若干乏しいため、開幕から無理に攻めて使い魔を無駄死にさせてしまうことのないように。必要な状況で必要なスキルの使い魔を活用できるよう、死滅させてはいけない使い魔の見極めが肝心だ。

多くの場合、二回目の戦闘までに使い魔を死滅させていなければコンボの準備が整っているはずなので、相手のシールド目掛けて部隊を進めよう。相手が応戦に来るならコンボで蹴散らしシールドを封印するのが理想。シールドを封印し合う場合はお互い一つのアルカナストーンを割り合った後に中央でぶつかり合う形となる場合が多いため、そこでコンボを決めることになるだろう。

戦闘で十分に注意しなければならないのはうまく［テティス］を壁役にする点。うまくコンボを決めても［テティス］以外のパラメータは強化されずに打たれ弱いため、回り込まれないよう部隊を操作しつつ、常に［テティス］の位置取りには気を使いたいところだ。［テティス］の大幅強化に加え［【優雅】ポセイドン］の瞬発力が加われば簡単に押し負けることはない。勝負どころでは必ずコンボを決められる状態に持っていきたい。

新たな海種デッキを模索

海種は比較的キーカードの枚数が少ない種族のため、特殊技や攻撃属性を重視したデッキ構成の場合、スキルがそろわない場合が多く、デッキ構築の際は多少の制限がかかることになる。今回の場合は［テティス］を［わだつみ］にする選択肢もあり、その場合《ゲート》と《サーチ》のスキルが充実するが、攻撃属性が光に偏ることになり、魔種や神族相手には苦戦を強いられるだろう。その場合は［みずち］や［マカラ］、［アクアライダー］などの投入やプレイヤーの武器で特定種族への対策が、勝つためには必須になる。今までの海種はコスト30の使い魔を含めた5枚デッキが主流だったが、［【優雅】ポセイドン］や［ケートス］が加わったことで戦闘面の不安が解消され、新たなデッキ構成も見られるようになるかもしれない。新バージョンでどうデッキの主流が変化するのか注目したいところだ。

不死

「不死」の特徴
- 高い防御力と低い攻撃力
- 闇属性攻撃の使い魔が多い
- 《シールド》スキル持ちが多い
- スピードがやや遅め
- 特徴的な特殊技が多い

煉獄での特徴

追加カードがコスト20以下でキーカードの補助役が補強されたイメージを受ける。入れ替えのしやすいコスト10の四枚は三枚が闇属性攻撃で種族の特徴である豊富な闇属性をさらに際立たせるのに十分だ。従来の主力デッキで[ブラムス]以外にやや見劣りのした撃属性には強力なカードが2枚追加されて選択肢の幅が大きく広がった。また複数攻撃ができる使い魔も多めに追加されており、使いやすさが増している。いっぽう追加カードのスキルを見ると[ライル]に《シールド》がある以外はかなり貧相。デッキを入れ替える際はスキルに注意しながら構成していこう。新規の特殊技は[ヘル]、[ブラックウィドウ]、[ポイズンモス]などに見受けられる。どれもが戦闘に関するタイプで、十分な効果を得られるだろう。特に[ヘル]や[ブラックウィドウ]は戦闘のキーカードになり得るので注目しておこう。

ヘル

- 231
- SUPER RARE
- ●●
- □□
- 490
- 35
- 40
- サーチ

特殊技　アイアンメイデン

携帯公式サイト「LoV.net」にて、七月先生の書き下ろしストーリー「ヘルの童話」でラブリーな活躍が始まった、[ヘル]が登場です!
今回の煉獄で新しく追加された特殊技で、自身のHPが低ければ低いほどパラメータが上がります。自力で状況を作れないのが難点です。

自身の攻撃力と防御力を一定時間上げる。
自身の残りHPが少ないほど、大幅に上がる。

Illustration　Tomatika

補足　スピードが遅くてHPが高めの複数攻撃使い魔。攻撃力と防御力の低さを差し引いても特殊技の効果が非常に強力で、運用次第では戦闘のキーカードもなる逸材だ。

ライル

- 232
- RARE
- ●◐
- □□
- 450
- 30
- 40
- シールド

特殊技　自由帝の策略

『Fantasy Earth ZERO』からのゲストカード[ライル]です。人気のあるキャラクターなので、割とすんなりと決まりました。

マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。
トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。

Illustration　廣岡 政樹

補足　神族の玄武と非常に似た性能を持つ。スピード2のトラップで複数攻撃と《シールド》スキルを持つ。HPがやや高めなので生存させやすく、神族に対するプレッシャーは大きい。

ブラックウィドウ

- 233
- RARE
- ●
- □□□
- 390
- 30
- 40
- ——

特殊技　シャドゥマスク

煉獄からの新要素の特殊技で、弱点無敵ではなく、弱点が無くなる効果を持っています。
不死は基本的に防御力が高いので弱点さえ封印することができれば、ダメージを受けてもクリティカルをくらわなくなるため、思った以上に使いやすい能力になっていると思います。

範囲内の味方全ての弱点を一定時間消す。

Illustration　高村 英彰

補足　一風変わった特殊技は複数の種族をまたいでデッキを構築する際に役立つ。コスト10なのでゲージの溜まりも早いため、サポート役として使いやすい。複数攻撃なのもポイント。

フライング・ヘッド

- 234
- COMMON
- ●●
- □□□□
- 520
- 40
- 50
- ——

特殊技　災いの呪術

不死には珍しい4速です。これで不死も4速デッキが作れる?非常に特徴的なシルエットとなっていますので必見です!

範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、
大幅に下げる。

Illustration　Nottsuo

補足　同コスト帯に鉄板の[重装暗黒騎士]がいるためデッキに組み込みづらいが、HPが高くてスピードも速い。特殊技はキーカード殺しに役立つので戦術によっては起用できるはず

ポイズンモス

- 235
- COMMON
- ●
- □□□□
- 420
- 25
- 40
- ゲート

特殊技　ポイズンダスト

煉獄からの新しい特殊技で、「毒」です。
相手のHPをじわじわ削れます。このく<ポイズンダスト>をくらったキャラクターがそのままフィールドに居ると、HPは1で止まらずに死にます。

範囲内の敵全てのHPを徐々に減らす。

Illustration　増田 幹生

補足　不死での高速戦闘に使いやすい一枚。特殊技の<ポイズンダスト>は効果時間が非常に長くてじわじわとHPを奪える。《ゲート》スキルを生かした戦術を考えてもいいだろう。

バンシー

- 236
- COMMON
- ●◐
- □□□
- 400
- 40
- 55
- ——

特殊技　リフレクションミラー

不死待望のコスト15範囲光属性無敵です。他種族同様、戦力は格段に上がるでしょう。
初代以降不死には女性キャラクターが追加されていなかったので、貴重ですよね。

範囲内の味方全てが光属性の攻撃に対して、
一定時間無敵になる。

Illustration　春乃壱

補足　[ファントム]に変わる新しい範囲無敵。スピードもあり範囲無敵でコストも低く撃属性。スキルが無いのがやや気になるがそれでも煉獄での主力になり得るスペックだろう。

ヴルコドラク

- 237
- COMMON
- ●●
- □□
- 420
- 50
- 65
- サーチ　ゲート

特殊技　妄想感染

見た目はかなりマニアックなコスチュームのキャラです。それに負けないぐらいボイスも仕上がっていますので、ぜひ聞いてみてほしいです!

範囲内の敵使い魔全ての特殊技ゲージを、
一定量減少させる。

Illustration　仙田 聡

補足　高めの防御力で戦闘開始時に特殊技を使えばアドバンテージを握れる。ただし[ダンピール]と組ませても超獣、亜人に有利になりづらい。スキルは《ゲート》、《サーチ》と申し分ない

ドラゴンマミー

- 238
- COMMON
- ●●
- □□
- 430
- 40
- 50
- ——

特殊技　死者の咆哮

撃属性の複数攻撃で、特殊技も範囲ダメージ系と、魔種に力で対抗したい人向けのカードです。

範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。

Illustration　タカヤマトシアキ

補足　コスト20で撃属性の複数攻撃なので魔種に対する抑止力はなかなかのもの。特殊技も範囲ダメージ系で使いやすい。ただしスピードが遅くて逃げられやすいので運用に注意。

アルプ

- 239
- COMMON
- ●
- □□□
- 400
- 25
- 45
- ——

特殊技　メタルソング

不死のビジュアル系キャラです。範囲弱点付加・低コストで3速のため、デッキコンセプト次第では、縁の下の力持ちというべきポジションを担えます。

範囲内の敵全てに一定時間、雷弱点を付加する。
ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

Illustration　駒田 絹

補足　[ゾンビ]のお株を奪う雷属性全体弱点付加。スピード3で扱いやすく、低い攻撃力を補えるのが強み。[シャドーナイト]や[スペクター]の相棒となりえるか?　気になるところだ。

スリーピーホロウ

- 240
- COMMON
- ●
- □□
- 370
- 30
- 45
- ゲート

特殊技　スカルハンティング

コスト10の闇属性複数攻撃で特殊技も闇の範囲ダメージ系ということで、見た目以上に神族の敵となる存在といえるでしょう。

範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。

Illustration　小城 崇志

補足　スピードは遅いもののコスト10の闇複数攻撃で使いやすい。特殊技が範囲ダメージ系なので壁役の後ろから丁寧に使っていけば神族に対するプレッシャーはかなりのもの。

PICKUP CARD

ヘル

	490
	35［撃／複］
	40［弱点：光］

絶対的な存在感を誇る［ブラムス］に替われる能力を持つ［ヘル］。スペックこそスピード2でHPのみ高めというかたちだが、その特殊技が強力。これはHPが減っていない状態だとATKとDEFの両方とも上昇しないが、HPが半分を切るあたりで使うとどちらも100オーバーの数値になる。このためコスト30相応のスペックを超える。強力かつ堅固なキーカードへ変貌する。ここまで強力になれば使用後に［バンシー］と併用することで多くの攻撃が最小ダメージになり、減ったHPでも十分に戦闘が可能だ。またATKの上昇が著しいため、弱点を突ける魔種以外に対しても圧倒的な攻撃を仕掛けられる。ただしHPを減らすのを欲張って死滅しないように注意しよう。

SPECIAL!!
アイアンメイデン
自身の攻撃力と防御力が一定時間アップ！
自身のHPが少ないほど大幅に上がる！

次代のエース［ヘル］。往年の［オーカ］をほうふつさせるATKとと……

PICKUP CARD

ライル

	450
	30［闇／複］
	40［弱点：光］

コスト15、スピード2のトラップ、複数攻撃、そして《シールド》スキルとまさに神族の［玄武］が乗り移ったかのようなカードスペックの［ライル］。［ブラムス］、［重装暗黒騎士］とともに使ってトラップ3発の蒸発コンボを狙うと面白い。コスト15なのでさまざまなデッキに組み込みやすく、シールドを警戒させた戦闘は神族に十分に対抗できるだろう。［玄武］と違うのはHPが高いので特殊技やオーバーキルに耐えやすい点と、［ダンピール］と併用した瞬間火力。ただしスピードが遅くて逃げられやすいため、トラップと制圧のプレッシャーを両立させることを意識しよう。またこれ1枚で神族へ対抗するのはやや危険。主人公や［リッチ］のフォローを考慮してデッキを作ろう。

SPECIAL!!
自由帝の策略
闇属性ダメージのトラップを発動！

コスト15のトラップは設置のしかたが難しいがスピード2なので火……よう。

PICKUP CARD

ポイズンモス

	420
	25［闇／単］
	40［弱点：光］

コスト10帯に三体の闇属性が追加されたが、その中でこの［ポイズンモス］の特殊技は面白いものになっている。<ポイズンダスト>は範囲内の敵のHPを約1秒につき5減らすというもの。敵に当てるとHPゲージの横に毒マークが付き、これが付いている間はどんどんHPを奪える。効果は約7カウント弱でHP100程度を減らすことが可能だ。ポイントは弱点属性でなくてもトータルで一定のダメージを与えられること。範囲ダメージ系の特殊技ではトラップ以外でHP100を奪えるものは無いため（弱点を突いても80程度のダメージが普通）、ゲート帰還前に全ダメージが入れば地味に強力だ。スピードを生かした当て逃げがかなり嫌らしい戦法になるのは間違いない。

SPECIAL!!
ポイズンダスト
範囲内の敵全てのHPを徐々に減らす！

弱点属性にかかわらずHPがじわじわと減っていくこの特殊技。主人公のHPを生かさず殺さず減らすのにも適している。

SAMPLE DECK 不死

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
ヘル	20	2	490	35	撃［複］	40	サーチ	アイアンメイデン
重装暗黒騎士	20	2	405	50	雷	75	ゲート／シールド	絶命落雷撃
バンシー	15	3	400	40	撃	55	―	リフレクションミラー
ダンピール	15	3	435	25	炎	60	サーチ	暗黒の力
［呪］ゾンビードッグ	10	3	320	45	撃	45	シールド	ブラインドスモーク
レザード・ヴァレス	10	3	410	35	炎	35	ゲート／サーチ	グランドトリガー

戦闘特化型デッキ

ここで紹介するのは［ヘル］を中心に据えた6枚デッキ。最大コストが20なのでスタート直後の戦闘では押されやすいが、それ以降は［ヘル］を最大活用することで戦闘に負けることはほぼない。《シールド》スキル持ちを二枚入れておくことで、常にシールドを狙って制圧を視野に入れよう。［ヘル］の特殊技を生かす目安はHPが5分の3以下になったら。ここで使えば大幅な強化ができ、さらに戦闘に耐えうるHPを維持できる。［バンシー］がいる場合はそれを使って壁役にし、いない場合は主人公の背後に置いて倒されにくくするといい。なお主人公は闇属性の武器にして神族へ対抗するとよい。

［ヘル］のスピードが2で移動妨害系の特殊技を持たないのがこのデッキの弱点。［ヘル］の強化持続時間はやや長いが、特殊技使用後に逃げられる可能性も高い。《シールド》スキル持ちを投入して戦闘へつき合わせるほか、少しでもアルカナストーンを制圧して相手より有利な状況を作るのが肝心だ。逆にある程度有利な状況を作り出したあとは［ダンピール］や［バンシー］、［重装暗黒騎士］のトラップなど戦闘へ直結する特殊技と［ヘル］のおかげで逆転される可能性がかなり低い。序盤の戦闘と移動妨害系特殊技に注意しつつリードを奪うセンスが問われる。

デッキ改善案と従来の応用型

このデッキの場合、［カペラ］入り機甲に対してのプレッシャーがかなり弱いことと、撃属性が多すぎるのが難点。［バンシー］を［ライル］や［リッチ］に変えたり、［ヘル］と［シャドーナイト］を併用して攻撃属性のバランスを取る手もある。コスト20以下が充実してきたので6枚デッキをいろいろ模索してみよう。いっぽう従来の不死セレブと呼ばれる［ブラムス］を軸にしたデッキへ新カードを投入する場合は、［リッチ］を［ライル］へ入れ替えてトラップ三つを駆使したり、［レザード・ヴァレス］を［ブラックウィドウ］へ変えたりするのもいいだろう。ただし各種族へのバランスが崩れる可能性も高いので要練習だ。

SPECIAL!!
アイアンメイデン
自身の攻撃力と防御力が一定時間アップ！
自身のHPが少ないほど大幅に上がる！

［バンシー］と［ヘル］を併用するとすべての種族に戦闘で対抗できるようになるのが大きい。これを中心にデッキを作ろう。

機甲

機甲の特徴

- 《アルカナ》スキル持ちが多く制圧力が高い
- 移動スピードが遅い使い魔が多い
- 防御力が高い
- [ベガ]を筆頭に炎属性が充実

煉獄での特徴

追加カードは3枚で撃属性が2枚、炎属性が1枚。貧弱であった撃属性が強化され、強力であった炎属性に選択肢が増えたかたちだ。コストもやや高めでデッキを組む際に従来の主力使い魔であるベガをはずすかどうかが大きな分かれ目になる。

追加カード2枚が【　】持ちな点もポイント。[【再興】ポルックス]は特殊技が単体の雷属性無敵なので補助役として期待できるが、これを投入すると[ポルックス]を入れられないので光属性が[スピカ]のみになる。

また[ベガ]と組み合わせると炎属性の比率が高くなるため汎用性に欠けるのは間違いない。いっぽう[【復帰】ツバーン]はコストが高いものの特殊技がトラップなので[ベガ]と似たかたちで運用可能。[ベガ]、[リゲル]、[【復帰】ツバーン]の中からキーカードを探ろう。

SAMPLE DECK 機甲

名称	COS	SPD	HP	ATK	属性	DEF	スキル	特殊技
リゲル	25	4	465	50	闇	75	サーチ	パワーサポート
【復帰】ツバーン	25	2	440	40	撃[複]	65	—	スターダストフォール
【再興】ポルックス	15	3	430	35	炎[複]	40	—	電界除去装置
スピカ	15	2	300	35	光[複]	65	ゲート	耐電装甲
カペラ	10	1	410	25	闇	45	ゲート/サーチ	アーススキャン

このデッキでの戦いかた

[リゲル]、[【復帰】ツバーン]、[カペラ]の三体で戦闘に勝ちつつアルカナストーンを制圧するのが目的。そのために[【復帰】ツバーン]のトラップをあらかじめ設置する布石が重要になる。具体的には[リゲル]、[【復帰】ツバーン]を軸に[【再興】ポルックス]か[スピカ]のパーティで何度も出撃し、アルカナストーン近くへトラップを設置するまで我慢する。設置するまでは相手の動きがこちらに対応してこないと制圧面で不利になるため、レバー移動をわざと遅くして[カペラ]がパーティにいると思わせる動きがポイント。

戦闘になったら[スピカ]か[【再興】ポルックス]の特殊技を主人公や[リゲル]、[【復帰】ツバーン]などの強力なカードへ使って一気にラインを上げよう。ラインを上まで上げることで相手にトラップの位置を把握させづらくするのだ。敵アルカナストーン上へ設置できれば次の戦闘を有利に進めて制圧を狙える。

デッキパーツと主人公

従来の[ベガ]入りデッキを[【復帰】ツバーン]へ入れ替えたかたち。炎属性がかなり弱くなることと、[スピカ]1体では不死に厳しいのが現実。主人公は炎か光の武器を選択しよう。いっぽう魔種に対しては[【復帰】ツバーン]と二種の属性無敵があるため遅れをとることはまずない。超獣に対してもスピード2の罠を当てられれば活路を見いだせるはずだ。

ただし従来のデッキから[デネブ]を抜いたため戦闘で相手のキーカード落としが難しくなったことと、[デネブ]と[カペラ]を交互に出撃させて《アルカナ》スキルを警戒させられなくなったのが問題点。特に[カペラ]を倒されると制圧面で圧倒的に不利になり、次のターンで相手はこちらの動きにつき合う必要が無くなる。シールドを封印して制圧など好き勝手動かれるので、[カペラ]の運用には注意を払う必要がある。倒された場合は迎撃を優先しよう。

【復帰】ツバーン

NO.	228
レア	SUPER RARE
COS	●●◖
SPD	□□
HP	440
ATK	40
DEF	65
スキル	——
特殊技	スターダストフォール

マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに撃属性のダメージをあたえる。

機甲待望の撃属性トラップが、人気のツバーンとともに再登場です。まさに復帰!! 後述の[デネボラ]もそうですが、高コストで撃属性の使い魔が登場し、機甲に選択肢が増えました!!

Illustration 仙田 聡

補足 [デネブ]や主人公で捌いていた撃属性に待望の高コストトラップカードが参入。スピード2のトラップは魔種に対する影響力が絶大。[ベガ]と組ませるか? [リゲル]と組ませるか?

デネボラ

NO.	229
レア	COMMON
COS	●●
SPD	□□
HP	400
ATK	50
DEF	70
スキル	ゲート シールド
特殊技	ソニックブラスト

範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。

撃のダメージ系特殊技を持つ中堅カードです。ツバーンの兄弟機ともいえるカードですので、一度は[ツバーン]と一緒に使用してみると面白いのではないかと。
罠を使うのが苦手な人は、[【復帰】ツバーン]ではなく、こちらの[デネボラ]をどうぞ。受身ではなく攻められます。

Illustration 杉浦 善夫

補足 スピードは遅いが《シールド》スキルを持ち、コスト20にしては防御力が高い。[スピカ]や[【再興】ポルックス]と組ませて《アルカナ》スキル無しのデッキも面白そうだ。

【再興】ポルックス

NO.	230
レア	COMMON
COS	●◖
SPD	□□□
HP	430
ATK	35
DEF	40
スキル	——
特殊技	電界除去装置

範囲内の味方1体が雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

一体雷無敵で、炎の複数攻撃。無印の[ポルックス]と、どちらを使うかは、デッキコンセプトで選択してみてください。

Illustration タカヤマトシアキ

補足 攻撃力と防御力に不安は残るものの、単体を雷属性無敵にできる特殊技は防御力の高い機甲において頼れる存在。[スピカ]と組ませると戦闘で押さえ込みやすいのが特徴。

煉獄からの変更点

煉獄からの誘いで大きく変わったのがトラップの仕様。威力やコストによる大きさなどは今までどおりだが、設置後のREADY表示になるまでのWAIT時間がかなり長くなった。これにより戦闘中に設置をしても発動までに時間がかかるので回避されやすくなったのが大きい。膠着状態で設置したり、次パーティへの布石で設置することを重視しよう。

また、主人公の弱体化は高レベルの主人公で若干防御力の数値の適用具合が緩和されている模様。圧倒的な防御力に対してもややダメージが通りやすくなったようだ。

ほかに変更点ではないが、新しい系統の特殊技が増えているのも戦術に大きく影響してくるだろう。特に使用するたびに威力が上昇する特殊技や、自身が死滅するタイプの特殊技に注目が集まる。前者は最大でLv.4まで上がるものの、弱点を突かない限りそこまで威力が高くないため生存させることに固執しないほうがよさそうだ。後者はその効果は大きいものの、死滅後に制圧へ向かいづらいのが難点。確実にエクセレントを取るか《アルカナ》スキル持ちを併用して戦闘へつき合わせるなど、三体になってもいいような動かしかたが求められるぞ。

「ニュースタンダードとなる、新たな方向性の模索」

2D CARD

■カードアート・ディレクター
河崎 淳氏
Atsushi Kawasaki

目指すのは既存に囚われない王道を超えたスタンダード

まずは自己紹介も兼ねまして、開発チームでどのような作業を担当されているかお聞かせください。

河崎　当初はカードイラストのディレクションということで開発チームに呼ばれたんですが、段々と仕事が増えちゃいました(笑)。モンスターデザインのアートディレクションを始めとして、世界観の設定であるとか、フレイバーテキストの作成であるとか、現在はカードに関わることを全般的に見ている感じです

この仕事をしていて楽しいと感じる部分は？

河崎　デザインやイラストをお願いしている作家さんはもちろんですが、携帯小説の執筆などをお願いしている七月鏡一先生であるとか、それぞれがプロで活躍されている人たちとのやり取りの充実感といいますか。同じクリエイターとして刺激を受けるのはもちろんですが、形となって仕上がってきた作品にいち早く触れられる点は開発冥利に尽きますね。

では、イラストの元でもある使い魔についてですが、どのような形で名称などを決めるのですか？

河崎　『LoV』ではダークファンタジーという作品色を出すに当たり、プレイヤーに分かりやすいモンスターを意識して使っている部分があります。ただ、モチーフが王道（ベタ）であっても、ニュースタンダードとなる新たな方向性を模索してきました。例えば不死族のゾンビ系などは、メジャーなモンスターですが、古来の伝承は無いんですよね。そこで［ゾンビホルスタイン］であるとか、身近にあるモチーフと組み合わせて違和感を演出しました。逆に［エルフ］とか［ドワーフ］などは見せかたの方向性を変えて、そういった種族の中の一人といった表現を目指してます。

アイデアとデザインではどちらの方を優先に？

河崎　両方のケースもありますが、いい意味で予想を裏切られたデザインなどは、元からあった名称を差し替えることもあります。その中でもオリジナル色が強い機甲族に関しては、デザインやイラストを見てから名称などを決めた使い魔がほとんどですね。

超美麗ビジュアルを生み出したディレクターに直撃！

日本国内だけに止まることも無く、グローバルな有名作家たちが描き出す『LoV』の多彩なカードイラスト。さらにイラストの魅力を余すところ無く再現したグラフィックは、スクウェア・エニックスの名を冠するに相応しい出来映え。そんな本作の仕掛け人である開発チームへ向けたスタッフインタビューを一挙掲載!!

LORD of VERMILION™
ロード オブ ヴァーミリオン

STAFF INTERVIEW

それぞれの主張を闘わせる一歩踏み込んだ形のスタンス

まずは自己紹介も兼ねまして、開発チームでどのような作業を担当されているかお聞かせください。

東　モデリングに関わること、全般の監修をやらせてもらってます。実作業的にどうやったらモデルを作りやすいかとか、動かしやすいかといったようなデザインの前段階におけるアドバイス的な部分。それからデザインやイラストを元にしたLOWポリゴンの素体を作成して、それぞれのモデラーに受け渡すまでが主な仕事内容です。プロジェクト初期などは、自分で素体を作り込んでいましたけれど、最近はプロジェクトが進んで作業も楽になりましたね（笑）

確かにデザイン上の細かな指定も多いですね。

東　これは作家さんへ発注を出す段階で「自分のデザインを主張してください」とお願いした結果です。ただ絵を描くだけではなく、造形物としての骨格や間接といった、もう一歩踏み込んだスタンスでデザインに取り組んでもらう。そういったデザイナー側の主張を汲み上げることで、一線を画した作家性に重点を置いた表現に近づけられると考えたんです。

では、この仕事で楽しいと感じる部分とは？

東　こういってはなんですが、自分は割と面倒くさがり屋でして……、人を口車に乗せて作業を振ってしまうことが楽しいかな（笑）。すべてを自分一人でやれることも一つの理想型だとは思いますが、仕事として捉えたときに作業工程を効率化して、物事が円滑に動いていくのを最近は面白いと感じてます。

美麗グラフィックに込めたキャラクター表現のありかた

イラストを立体化する上で苦労した点とは？

東　デザインをモデルに落とし込む段階で、あまり苦労はしない方なんですが、デザインのインパクトが強かった［アヌビス］をどう表現するか悩んだ覚えはあります。アレってカードイラストを見れば分かるとは思うんですけど、いろいろ絡まった感じですよね？

アレをどう立体化するか「絡まった部分を解く」といった結論に達するまで頭を抱えてましたね（笑）。一見あやふやなモチーフほど、難しそうに感じるかもしれませんが、実は見せ方が確立しているため悩みが少ない。逆に尖った感じのデザインなどは、やりがいがあるといえるかもしれません。

では、立体化で一番気をつかうポイントとは？

東　日本におけるゲームデザインの軸って、キャラクターが中心に据えられていることが多いと思うんです。だからこそ正面側の見た目だけでなく、背中側もきっちりしていないと駄目。この業界だとセガの『バーチャロン』が先立って確立した表現論ではないかと思うのですが、ゲーム機を背負ったデザインを見たときに正直、「コレはスゴイな」と感じました。今でこそ当たり前な部分ですけど、『LoV』でもプレイヤーが眼にすることが多い背面の造形には気を使っている。これだけ数が多いと系統的で似た使い魔もいたりしますが、造形やモーションに特徴をつけることで、判別しやすさを留意するように心掛けています。ただ、現状だと馬に乗った使い魔は差別化しづらくて、頑張ったんですけど……やや心残りな部分ではあります。

ロケ版から手直しもあったと聞きましたが？

東　「［サキュバス］は顔が怖い」などの指摘があったので、部分的に手を入れたのは事実です。人間って物体を輪郭や影などで認識しているので、そういった影付けなどの演出的な箇所を変更した。結果的に小冊子マンガのテイストやカード性能も相まって、人気キャラへと成長したのはうれしい限りではあります。

多くの才能が生み出したダークファンタジーの作品色

やはり多彩な作家陣のカードイラストも魅力の一つですが、作家さんの選定はどのような形で？

河崎　作家陣は内部的にレギュラー枠とゲスト枠とあるんですが、いずれの場合も開発チームでリサーチをかけ、それぞれの候補を絞り込んでいます。当初はダークファンタジーといった方向性に引っ張られていたこともあって、黒い感じのイラストが多くなってしまった感はありますね（笑）。『神々の離反』まではダークな色調でまとまっていますが、当初のコンセプト以外の見せかたもあるかなと。そういった中で店舗の照明具合などフィードバックを踏まえた上で、新しい雰囲気が感じられる見せかたを目指しています

イラストの方向性などはどのような感じで？

河崎　開発チームで集まるブレインストーミングの中で、足りない要素などを洗い出します。お願いする使い魔のイメージになりそうなキーワードを取りまとめて、イラストを担当される作家さんへ発注。ゲスト枠として参加されている作家さんに関しては、作風に重点を置いた形でお願いしています

作家さんとのやり取りで一番苦労する点とは？

河崎　イラストからモデルへ落とし込む際、仕様上の都合で意図した見栄えとならない場合もあります。やはりそういったことは防ぎたいので、イラストとモデルを両立させるためのやり取りをラフ段階から活発に行っています。ほかには、イラストは基本的に規定サイズで描いていただいているんですが、筆が乗ることも多いようでして（笑）。こちらでトリミング位置を提案するケースなども希にあります

さらに広がりを魅せていく変革し続ける『LoV』の世界観

少しゲーム寄りの質問ですが、『新たなる胎動』から実装された同名の使い魔が生まれた経緯とは？

河崎　僕個人の意見ですが、レアリティやカード性能で、日の当たらないカードがあることが前提のゲーム設計があまり好きでないのです。アーケードTCGのプレイ料金は、いくらカード込みといっても決して安い金額ではない。その中で引いたカードを喜べないのは、お客様にとってどうかなと。ただ、現実問題として使いづらいカードが出てしまったので、新たに活躍させたい意図も込めて同名の使い魔を登場させました。正直なところ生まれたてのゲームだったので、プレイヤーに触れていただかないと見えない部分も多かったんです。遊ぶためのツールを提供できても、厳密な意味で遊び方まで拘束するワケではない。今後も遊び方の流行りが変わっていく状況を受けて、新たな部分の拡張を行ないつつ、既存カードやキャラクターが生きるような形を目指していきます

フレーバーテキストで苦労された点などは？

河崎　物量的に三割ぐらいをゲーム本編のシナリオや携帯小説の執筆などをお願いしている七月先生が、六割ぐらいを僕が、残りを開発スタッフが担当している感じです。電波系のテキストは大体僕ですけど（笑）。特撮モノを見て育った影響もあると思うんですが、最初は割と画数が多い漢字とか古い言い回しが多かったんです。ところが弾を重ねるごとにテキスト量が増えてしまって、最近では読みやすさ重視で書くことに苦労することも多いですね

では最後に読者へのメッセージをお願いします。

河崎　これからもネタをいろいろと仕込んで『LoV』全体を盛り上げて参りますので、プレイヤーの皆様にはより一層楽しんでいただけるとうれしいですね。

Design Work's 山崇

決定稿

決定稿

本邦初公開となる［ツバーン］の飛行形態。実機上で見られないのが悔やまれる出来映えだ。

機甲［ツバーン］の誕生秘話（？）

「『張り手マシーン（仮）』といったアイデアから誕生した経緯があります（笑）」とは、河崎氏の談。効果音を思わせる絶妙なネーミングについては、デザインが上がった後に付けられたモノ。プランナーの一人が数ある星の名前から見つけてきたとのこと。

speed-1

［ツバーン］とは逆のパターンで、スピード1と、遅いモーションの［リゲル］が、かわいい。

「一線を画した作家性に重点をおく表現へ近づける」

こだわりを込めて目指すは愛着が持てる魅力的な使い魔

モデリングで一番こだわったポイントとは？

東　どれもそれぞれに思い入れはありますが、中でも八本足の［バジリスク］は業界的にも珍しい部類かなと。こういった多脚モノって、大抵は四本ぐらいに押さえてしまうのが通例なんです。本数が増えれば、モーション作成などの作業も相対的に増える。そういった意味でも今回のプロジェクトは頑張っていると思います。まあ、掛けた手間の割に人気の方は、いまひとつかもしれませんが（笑）。コレ以外だと［リゲル］なども二転三転した使い魔で、初期コンセプトは［ポルックス］の量産型な位置付けだったんですよね。ところがモーション作成で盛り上がってしまって、まったく違うモノが上がってきた。［ツバーン］もユニットの歩行パターンは全SPEED対応の4パターンあるんです。残念なことに現在の仕様だと実機上では見られませんが、ブースト噴射して簡易変形するような歩行パターンがあったりします。

何気ないモーションも本当に細かいですよね。

東　あまりプレイヤーの人たちは気に止めていないかもしれませんが、死滅モーションは凝った演出が多かったりします。実を言うと通常モーションと同じくらいにリテイクが多くて、芸の細かい死に方というか、どれも味のある面白いやられ方をしていて、中でも気持ちイイのが機甲族。「ボカ〜ン！」って感じでバラバラになる［リゲル］とか、首が後ろへすっ飛んでいく［レグルス］とか（笑）。あとは［落武者］や［ポセイドン］など、ちょっと自虐的なパターンがかなり個人的にオススメ。普段は使わない使い魔であっても、ストーリーモードとかでわざと死んでじっくりと堪能していただきたい部分ですかね（笑）。

では最後に読者へメッセージをお願いします。

東　これからもバージョンを重ねる度に、使い魔も増えていく予定です。その中でプレイヤーの皆さんに一つでも多く、愛着を持っていただけるような造形を目指していきますのでよろしくお願いします。

本作の美麗な3Dモデリングを取り仕切るディレクション担当者。獣医学を学んだこともある異色の経歴を持ち、その経験がモデラーとしての仕事にも生きているという。

3D MODEL

■3Dモデリング・ディレクター

東 剛司氏

Tsuyoshi Azuma

門外不出の使い魔デザイン画を大公開！

カードイラスト Design Work's

今号のインタビュー企画に際して、開発チームから特別に貸し出されたデザイン原画の一部を公開!? 細部までこだわり抜かれたデザイン画を見れば、カードイラストには無い発見がある……かも?

[ゾンビホルスタイン]

Design Work's 一徳

インタビューでも話題に挙がったミスマッチを狙ったゾンビ系の一体。その細かな設定から下腹部の丸い物体が、乳牛の乳であることが克明に判断できる。

[ファラオ]

Design Work's 一徳

煌びやかな装飾品の形状から配色まで、それと分かる[ファラオ]のデザイン画。ユーモラスな雰囲気の動作など、見た目に止まらない設定も数多く見られる。

こちらは魔種の定番カードとして愛用者が多いコスト10の[マンティコア]。3Dモデルを動かす際の骨組として、各部の骨格形状までが事細かに設定されている。

[マンティコア]

Design Work's 一徳

機甲族にあって異例の女性型をした[スピカ]のデザイン画。地紋の配色や独創的なレンダリングが施された名称部分など、デザイン画に止まらないデザイナーのこだわりが満載だ。

[スピカ]

Design Work's Ferrari Roberto

多脚モデルの代表格として、目にする機会も多い[セルケト]。昆虫が持つ独特なディテールに加え、細部の稼働方法まで指示されている。

[セルケト]

Design Work's 甲壱

ふぁん散歩

またもや小雨が煙る中開催されたふぁん散歩
二回目は九州エリアです！

ふぁん散歩リポートin 天神

第二回目は2009年4月4日（土）、福岡・天神にて開催された。

こんにちは、fan114です！
第二回目となる『ロード オブ ヴァーミリオン』の地方イベント「ふぁん散歩」。いまだタイトルを声に出して読むと微妙な気持ちになるこのイベントなんですが、今回は福岡・博多の天神にある「タイトーステーション福岡天神店」で開催されたわけなんですけれども、当日の天候は前回の関西エリアに引き続いての雨（泣）　もしかして雨男なのだろうか……（涙）。
しかし！　そんな悪天候にも関わらず、100人を超えるユーザーの皆様が駆けつけてくださるわけですよまたしても！　またしても感謝感激であります（嬉泣）
そんなこんなで多くのユーザーの皆様に支えられ、無事スタートを切ったイベント。
例によってリフ斉トンさんのやらせ掛け合い（笑）？から始まり、まずは「ロード オブ ヴァーミリオン」のプロデューサー柴さん（以下柴P）と僕とリフさんによるLoVトーク。今回もリフさんとユーザーのみんなと共に柴Pを攻め立てまして、新バージョンの有力な情報をゲット！

相手が初心者だろうと、女性だろうと……、

情けは無用、いつでも本気で対戦です！

新情報を柴Pから引き出した!?

アフロディーテは神族の20コス使い魔で、炎複数攻撃＆4速とのこと。これは香ばしい予感（笑）。ただし、特殊技の溜まりが非常に遅いらしいので、すべてトータルしてみた場合、どの程度のものなのか楽しみ♪
この記事を読むころにはすでに新バージョンが稼動しているので、世間ではいろいろと研究がなされていることでしょう。アフロちゃんは第一線で活躍できているのかな!?

して、続く「fanを倒してローダーゲット！」のコーナーでは、対戦相手の方と僕とで、称号レベル差があるにも関わらず、手を抜かないという残虐性？　に対して、会場からブーイングが！　fanピンチ！「手を抜いてしまったら、失礼だし、そもそも手加減するぐらいなら僕である必要が無いんです！」なんてカッコつけたことを言ってその場を切り抜けたわけですが、大人げないですね、はい（笑）。

ご当地ランカーとの対戦コーナーでは、シザーハンズ氏、Welt氏と対戦。シザーハンズ氏とは、氏が東京に住んでいたころによく一緒に池袋で遊んでいたので、いろいろと感慨深いものがありました。が！　勝負は勝負、そう簡単に負けるわけにはいきません！
不死のスペクター6枚デッキと俗に不死セレブと呼ばれるブラムス5枚デッキとの不死対決！　結果はシザーハンズ氏の極度の緊張に助けられての辛勝。フフフ、まだまだよのぅ（危なかったー（；゚Д゚））

そして二人目のWelt氏からは不死6枚と対戦したいとの申し出を受けたので、望むところ！　と、いざ対戦を始めると……何やら主人公以外の全使い魔が光属性ではないですか（笑）。主人公の光武器を倉庫にしまっていたらしく、ミスった?!　と叫んでいたので、光単にするつもりだったのでしょう。ホント、こういう悪い子にはおしおきが必要ですね。
身の程を知りなさい!!

はい、身の程を知らされました（*´Д`*）

そんな福岡の洗礼を浴びながらも、対戦コーナーはなかなか盛り上がった？　ようなので、一安心。
最後のクイズに答えてトレードコーナーでは、先日開催されたオンラインイベント「百鬼たちの夜会」に向けて組んだ20コス以内のデッキが入った封筒を準備！　無理矢理組んだ機甲単デッキを引き当てた方などは、殺意……いや、満面の笑みで喜んでいただけたようでした♪（滝汗）
そんなこんなでふぁん散歩in天神は無事閉幕。
集まってくださったユーザーの皆様、スタッフの皆様、お疲れさまでした！
そして、ありがとうございました！

Present

最後に、地方のふぁん散歩に参加できないよ！　という皆様にちょっとした朗報でございます。
全都道府県でイベントを開催したいのは山々なのですが、なかなかどうしてそういうわけにもいかず、参加の機会が無いという地方の皆様に、少しでも！　ということで、アルカディアからふぁん散歩ローダー2枚セットを抽選で5名様にプレゼントしていただけるとのことです。
欲しい！　という方がいらっしゃいましたら、どしどしご応募してやってくださいませ！　応募は、本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項を記入するだけです。プレゼント番号などは、2ページを見てください。
それでは次回のふぁん散歩リポートでお会いしましょう！

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

アーケードから家庭用、携帯アプリまで、SNKプレイモアの最新情報を網羅するのが当方"ネオジオランド"! ちなみにこのコーナー名は、以前あったSNKプレイモア直営のゲーセンにあやかっております!

SNKが誇る伝説のタイトルがPSPで再臨!

16作品が一つのソフトで!

古参のアーケードゲーマーならば、だれもが触れたことがあるネオジオ基板の名作。その中から厳選の16作品を一挙に収録したのがこちら、『SNK ARCADE CLASSICS Vol.1』だ。

左下にまとめた収録タイトルを見ていただければ分かる通り、アクション、スポーツ、シューティングに対戦格闘と、そのジャンルは実に多彩! さらに多数収録されている格ゲーとアクションについても、それぞれが個性的なタイトルばかり。古き良きガチ難度とそう快感、達成感が両立した名作がそろっているので、末永く遊べるぜいたくな内容になっているぞ。しかもハードがPSPなので、プレイするのに場所を選ばず、アドホック機能で友人との二人同時プレイも可能と、至れり尽くせりなのだ。

SNK ARCADE CLASSICS Vol.1
■対応ハード:PSP
■メーカー:SNKプレイモア
■ジャンル:バラエティ
■発売日:2009年5月21日予定
■価格:5,040円(税込)

収録タイトル一覧

ジャンル	タイトル
対戦格闘	餓狼伝説
	ワールドヒーローズ
	龍虎の拳
	サムライスピリッツ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
シューティング	ラストリゾート
アクション	メタルスラッグ
	ショックトルーパーズ
	マジシャンロード
	戦国伝承
	キング・オブ・ザ・モンスターズ
	バーニングファイト
	トップハンター
スポーツ	ベースボールスターズ2
	得点王3
	ビッグトーナメントゴルフ

あの超絶難度が再び!

昔ながらの高難度ゲームがズラリと並ぶ。昔はクリアできなかった作品に、今こそ再挑戦するとき!

定番格ゲーも!

『餓狼』や『KOF』など、人気シリーズの礎となった名作も収録。アドホック対戦で、あのころの緊張感がよみがえる!

イラストやVGMも収録!

古株ゲーマーなら思わず反応すること間違い無しの、懐かしのイラストやVGMを多数収録!

チャレンジを極めろ!

「難易度ノーマルでクリア」など普通のものから、隠し技発動などのコアなものまで、幅広い難関が待ち受ける!

オリジナル要素も充実!

各タイトルを忠実に移植しただけに終わらず、本作にはさらなるお楽しみ要素が満載。まずギャラリーには、ポスターイラストや設定画に加え、VGM(ビデオゲームミュージック)ファン感涙の各種サウンドを、各作品ごとに大ボリュームで収録している。新旧プレイヤーを問わず、アーケード史の貴重な歴史的資料としても必見の内容だ。

さらにゲーム内容の方でも、特定の条件を達成することでメダルが授与される「チャレンジ」機能を搭載。そのチャレンジ内容も作品ごとに独特のものが用意されており、各ゲームの面白さに加えて、これらの全達成を目指す楽しみも味わえるぞ!

ライターちくわの 一同、ここに注目!!

本作はネオジオ一大時代を駆け抜けた古株ゲーマーにとって、また格別なソフトといえましょう。PSPということもあり、電車内や何かの待ち時間にまったり『ゴルフ』、友人と『サムスピ』でガチ死合い、休憩時間に『メタスラ』でストレス発散、寝る前に『マジシャンロード』で心折れて泣き寝入り(何)と、毎日いつでも何度でも、無限クレジットで遊べるのが夢のようです! 全タイトルにチェックポイント作成機能があり、前回到達したステージから再開できるのもうれしい仕様かと。

携帯アプリゲーム Pick Up!!

SNKプレイモアの懐かしの作品や、オリジナル作品のアプリが入手できるサイトから、最新作・注目作を紹介する当コーナー。今回はあの名作を元にした本格SLGを紹介！

「メタスラ タクティクス」はここで遊べる！

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i

Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

今度の戦場は携帯だ！

METAL SLUG TACTICS

『メタスラ』の兵器で戦うSLG！

本作『メタルスラッグ タクティクス』は、『メタルスラッグ』では敵役だったモーデン軍が主役の本格軍事SLG（シミュレーションゲーム）。『メタスラ』でプレイヤーを苦しめた兵士たちや超兵器の数々を駆使して、クローン軍団を作って裏切ったマーズピープルたちと戦いを繰り広げるのだ。

主役はモーデン軍!?

おなじみの顔ぶれが、今回はアクションではなくSLGで活躍！ 強敵だっただけに味方になると頼もしい!?

内容はターン制のSLGで、複雑なルールは無く遊びやすい。射程や攻撃の威力など、異なる性能を持つユニットを駆使すべし。

ユニット生産が勝利のカギ！

あの憎き戦車からヘリまで、おなじみの超兵器が生産可能！ ゲームが進むと作れるユニットが増えるので、軍資金の利用は計画的に。

戦闘では攻撃を仕掛けると敵からの反撃も受けるが、反撃側の命中率は著しく低くなるため、いかに先手を取るかという頭脳戦が非常に熱い！ さらに撃墜された味方の兵士や兵器はそのまま失われるため、被害を抑えていかないと新たにユニットを生産する軍資金が追い付かなくなる。

また、敵ユニットに捕らえられている捕虜を救出したり、各ステージのどこかにある隠し金塊を探したりと、やり込み要素も豊富にそろっているぞ。

ライターちくわの一同、ここに注目!!

ユニットがやられると復活しない、古き良き時代の軍事SLGと同じ仕様がゲーマー魂をくすぐります。とはいえ難易度設定もありますので、SLGに不慣れな人でも大丈夫かと。『メタスラ』そのまんまの攻撃動作が見られるのもシリーズファンとしてはうれしい限りで、まるでチェスや将棋のようにじりじりと敵との間を詰め、先手をうまく取れた時の達成感はかなりのもの！ それと、全捕虜の救出達成は、相当歯ごたえがある難関ですよ。

「KOF XII」のクッションが登場！

ここで急きょ飛び込んできた最新ニュースを公開！ 5月からプライズ商品として、『KOF XII』のジャンボサイズクッションが登場するぞ。トレーディングカードゲーム『ヴァイスシュヴァルツ』のプロモーションカードも先行封入される、カードゲームファンにもぜひ狙ってほしいプライズだ！

カラーは2種類。約46cm×62cmと、実用的なサイズが魅力！

発売元：株式会社エスケイジャパン

広報さんが聞いたり語ったり 第1回 拡大版 yuzukoの部屋

SNKプレイモアの広報さんが、関係各者といろいろぶっちゃけちゃうコラムがこちら。第一回の今回は、あの博士がゲストとして登場

yuzuko
『KOF2002』以降、ケータイアプリを含む各作品のPR全般に従事。「広報たるものまず社内通でなければ！」を信条に、ビル内を所狭しと駆け回る日々。現在ハマっているものはラスク！

ぶっちゃけ！ ほっこり？ yuzukoがお送りします。

今月は『KOF XII』で表紙と特集！ アルカディアまるまるジャックかもと妄想中のyuzukoです。初回のお客様は、当社でおなじみのネオジオ博士！ PSPの新作『SNK ARCADE CLASSICS Vol.1』について語っていただきます。（拍手）

「こんにちは、ネオジオ博士です。初回のゲストに呼んでいただけるなんて光栄です！ そういえばyuzukoさんがいつも頭につけている“ゆず”って（中略）……香りが食欲をそそり…………すみません。屋上だけは勘弁してください。」

そうですね、屋上に呼び出して●●するのはやめておきましょう。では、この通称『アケクラ1』の収録作品の中で、最も思い入れのあるタイトルについてお話いただけませんでしょうか？

「了解しました！ 今回は博士が当時特に衝撃を受けた『龍虎の拳』を紹介します。「100メガショック！」第1弾のこの作品には、気力や画面ズーム、超必殺技伝授など、斬新な要素が詰まっていました。博士的には「リョウがゲタを履いてバイク!?」「藤堂の必殺技“重ね当て”のみ!?」「超必殺技伝授で覇王翔吼拳数発でも壊れない木って!?」など、また違ったインパクトも受けました。そんな『龍虎の拳』を含め、思い出の詰まった作品が16本も収録されています！」

熱いコメント、ありがとうございます！ バラエティ豊かな内容で遊び応えのある作品ですので、ぜひお手に取っていただければと思います！

今月のゲスト

ネオジオ博士

“ネオジオ研究所”所長。所員とともにネオジオに関する研究にいそしむ。主な担当タイトルは『KOF'98UM』『KOF2002UM』など。現在ハマっているものは卵かけごはん！（なかなかの庶民派）

- 格闘スタイル：貧困流内職術＋我流封筒貼り
- 誕生日：5月29日
- 身長：160cm
- 体重：65kg
- 血液型：A型
- 出身地：大阪
- 趣味：基板集め
- 好きな食べ物：ねぎマグロ丼
- 得意スポーツ：新聞配達
- 大切なもの：SNK（と家族）
- 嫌いなもの：3Dゲーム

悠久の車輪 Eternal Wheel

お待たせしました!! ゲーム採用作品発表!!

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼動日：2008年3月11日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワーク：NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

読者参加企画オリジナルカード部門発表!

先月よりお待たせしてしまったが、ついにオリジナルカード能力部門の大賞が決定したぞ！

受賞したのは強力なマスターである《星影の舞姫ポラリス》。一番遠い敵ユニットが対象になるアビリティを持っているため、逃げた敵ユニットへのトドメなどに活躍すると期待できるぞ。排出時期に関しては追って発表するので、楽しみにしていてくれ！

また、惜しくも受賞は逃したが、非常に面白く選考委員を悩ませた能力も多かったので、その一部を下で紹介するぞ。プレイヤーのみんな、本当にたくさんの応募、ありがとう！

なお、掲載した《星影の舞姫ポラリス》は応募時のデータなので、実際のゲームでは一部修正される可能性がある点には注意してほしい。

オリジナルカード能力部門 大賞

星影の舞姫ポラリス

ユニットタイプ	所属国家	性別
マスター	バハムートロア	女

アビリティ
流星の舞……AP2
このユニットから一番遠い敵ユニットにダメージを与える。このアビリティは時間帯が夜の場合のみ使用できる。

スキル
闇の守り
時間帯が夜の場合、このユニットの防御力を上げる。

(福島県 Saria さん)
☆大賞に選んだ決め手はこのキャラクターにつけられた設定とアビリティの組み合わせが非常に美しく完成度が高かったことです。イメージしやすかったことも○でした。

次点

ユニット名
グリーンビーンズ
データ
所属国家：シルヴァランド
ユニットタイプ：キーパー
性別：無し
アビリティ
際限無き増殖……AP6
このアビリティを使用した場合、攻撃力と最大体力を上げる。またカードの大きさを拡大する。
スキル
小さな力
エリアにいるコモンカードの枚数によってこのユニットの攻撃力を上げる。
(富山県 がらっぱ姫君)
☆選考した中で個人的にカード化したかった一枚です。特にカードが大きくなるといったデジタルならではのアビリティに魅力を感じました。

佳作

ユニット名
あくびをするサフラン
データ
所属国家：シルヴァランド
ユニットタイプ：シーカー
性別：女
アビリティ
飛散する睡魔……AP3
範囲内にいる全てのユニットは一定時間移動力が0になる。
スキル
ちょっと休憩
このユニットが立ち止まっている間、このユニットの攻撃力を下げ、HPを徐々に回復する。
(青森県 バラキエル君)
☆サフランというキャラクターの設定の出来に加え、あくびが他人にも伝染する様が、アビリティに表現されていて、完成度が高かったです。

佳作

ユニット名
風船ゴブリン バルーン
データ
所属国家：グランガイア
ユニットタイプ：シーカー
性別：男
アビリティ
空気注入……AP1
一定時間の間、このユニットは大きくなる。そしてだんだん小さくなって元にもどる。大きい時にこのユニットが戦闘不能になった場合、周囲のユニットにダメージを与える。
スキル
パンッ！
このユニットが大きい時にアビリティの対象になると戦闘不能になる。
(京都府 DoracoExp君)
☆応募の中でゴブリンは珍しかったのですが、能力が良くできており、イメージしやすく効果も理解しやすいと精度の高さに驚きました。

佳作

ユニット名
植木鉢のライラ
データ
所属国家：シルヴァランド/バハムートロア
ユニットタイプ：マスター
性別：女
アビリティ
神木のカギ爪……AP1
一定時間の間、このユニットの攻撃力を下げる。その場合、このユニットは以下の能力を得る。「このユニットに触れたユニットとともに移動する」
スキル
根を張る植木
このユニットは通常の移動ができず、ZOCも持たない。
(東京都 ホイホイ26君)
☆動けないユニットとは、発想できませんでした。能力も他人にくっついて移動するというユニークな能力で、実際見てみたかった一枚です。

佳作

ユニット名
アルセーヌ
データ
所属国家：アルカディア/ネクロポリス
ユニットタイプ：シーカー
性別：女
アビリティ
華麗な窃盗
一定時間の間、範囲内の敵ユニットからランダムで一体を選び、アビリティを使用不能にする。また、使用不能にした敵ユニットのアビリティを一回だけ使用できる。
スキル
華麗なる逃走
このユニットが敵エリアにいる場合、このユニットの移動力と防御力が上がる。
(宮城県 Unmaned君)
☆ネクロポリスに怪盗？　という設定にインパクトを感じてしまいました。アビリティも怪盗らしく、相手から盗むというのもよかったです。

総評

たくさんのご応募ありがとうございました。この場をお借りしてお礼をさせていただきます。今回選考会をして大変勉強させていただきました。一つひとつのカードがよく考えられており、まだまだ悠久の車輪もできることがあると確信することができました。これからも皆様に負けないように制作していきますので応援よろしくお願いします。
(選考委員 有限会社遊宝洞 丹羽)

アップデート情報

修正して復活！

先月より使用停止になっていたヒルガとパフィオだが、4/9（木）のアップデートでまた使用可能になる。

もちろん以前通りではなく、調整がなされている。また、あわせてディアレリアとティコも調整されているので、変更点を右にまとめた。これからの戦いの参考にしてほしい。

変更点一覧(編集部調べ)
白銀樹の管理人ディアレリア
→エンチャントの効果変更
強靭のヒルガ
→エンチャントの効果範囲変更
土護りのパフィオ
→必要AP2から3に変更
蛇を刺すティコ
→エンチャントの効果変更

パフィオのAP表記に注意！

必要APが3に変わるパフィオだが、排出されるカードの表記はAP2のまま。勘違いしないように注意しよう！

若木の護り AP2
精霊の願い

カードではAP2のまま。なお、次以降のバージョンでは修正される予定だ。

妄想の車輪 コメントに関して：コメントと総評は選考委員であり『悠久の車輪』の企画担当でもある「有限会社遊宝洞」丹羽氏のもの。遊宝洞はゲームデザイン全般を担当しており、丹羽氏は『悠久の車輪』では原案、ゲームデザインのディレクションなど多方面で関わっている。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第壱回

ASW風林火山

悩み相談から一転新企画ッ!! 拙者、覇智神 萬駆(パチガミ バング)がアークシステムワークスの魅力をぐだぐだにお伝えするコーナーでござるよ!!

まずはこあいさつでござる!!

頼もうッ!! たの〜も〜う!! と訪れたのは新横浜のアークシステムワークス本社。新コーナーを立ち上げたからには、まずあいさつから始めないとでござるな。というわけで、『ギルティギア』シリーズ生みの親"石渡 太輔"殿と『ブレイブルー』生みの親"森 利道"殿へ、手土産のしゅうくりぃむを持参して行ったでござる。お二人とも変質者……もとい、拙者の突然の襲撃にうろたえることなく、笑顔で答えるさわやかな男たちでござったよ!!

拙者の大先輩にあたるDr.ぶあちすと殿も応援に駆け付けて下さったでござるよ。石渡殿の机の前でカオスな一枚を撮影ッ!!

森殿と拙者のナイス握手でござる。拙者の再現度が高い見事なまでの姿に、森殿は笑いを堪えるので必死でござったよ!!

突発企画 お二人にうろおぼ絵で挑む!! 〜前編〜

アーク本社に来て早々、拙者が挑んだのはうろおぼ絵ッ!! 拙者が絵師でもあるお二人に、イラスト勝負という無謀な挑戦状をたたき付けてきたでござるよ!!

お題は各者が3個ずつ挙げ、それをあみだくじで三つに絞り込む方法で決定。そして最初のお題は、"有名な宇宙人"ッ! そう、アーケードゲームで最初に大ヒットを博した、スペース何やらに出ているアレでござるな。

幼少時の思い出からひねり出されたのが、以下の3作品。カクカクさや角や手らしきものは共通でござるな。これら何ともいえない作品を手に、三人の主張が始まるでござる。

必死で思い出す三人。

完成したのは……

石渡画伯

石渡氏いわく「白黒画面のゲームなのに何で色を塗ったのか謎」。愛きょうあふれる顔が特徴の一品でござる。

森画伯

逆さまに見ると正解に最も近いとの評価。下記「いつも親の〜」というコメントは、もっともらしいが怪しい。

覇智画伯

ヤマ無しオチ無し感あふれる拙者の作。UFOやらトーチカを付けて無理やり知ってる感を捻出でござるよ。

覇智「石渡殿はUFOやらトーチカを描いていないでござるな?」、石渡「ぶっちゃけ俺も隣(森)の方が似てると思う」、森「いつも親のプレイをテーブル筐体の反対側から見てたからこうなったんだよ!!」という、三人のよく分からない主張が交錯し、決着の付かないまま次号へ続くゥ!!

広報村松(PR-0009) 闘劇予選GETB記

仕事をサボってテイガーの立ちGETB(ジェネシックエメラルドテイガーバスター)を練習することで、社内でも定評のある闇広報・村松氏。今回は~~仕事をサボって~~家庭用プロモーションの一環を兼ねて、西横浜ゲーマーズビジョンの闘劇予選に突撃!! GETBを計5回も決め、DIEちゃん氏を倒すなど善戦するも、準決勝で敗退。彼の挑戦はまだまだ続く……。

遊びに行く気分でうれしそうな村松氏。もちろん仕事です。

勢いに乗り予選突破に近付くも準決勝で敗退。残念ッ!!

アークシステムワークス公認 イラストコンテスト投稿募集中!!

『ブレイブルー』を題材にしたイラストを募集する本企画。優秀作は誌面掲載のほか、入賞者には本作ディレクター・森氏による希望キャラのイラスト色紙が贈られるぞ。総合部門に加え、二人以上のイラスト(闘ってなくてもOK)の闘劇賞、何でもアリでインパクト重視の覇智神 萬駆賞と部門賞もあるので、ぜひ、ご参加をば!!

募集要項

作品の裏、または同送ファイルに「住所」、「氏名」、「ペンネーム」、「入賞時の色紙希望キャラ」を記載し、「ブレイブルー イラストコンテスト係」まで送って下さい。締め切りは**5月18日(月)必着**。郵送でのあて先、投稿規定は読者コーナー A-froと同様ですので、P084をご参照のこと。メール投稿はblazblue@arcadiamagazine.comまで。

「ブレイブルー」Webラジオ "ぶるらじ" 配信中!!

4月9日より、ニコニコ動画内のアークシステムワークス公式チャンネルで配信が始まった『ブレイブルー』Webラジオ、"ぶるらじ"。今回は開始を記念し、ラグナ役の声優で"ぶるらじ"のパーソナリティーを務める杉田 智和さんにコメントをいただきました。

——『ブレイブルー』はプレイされますか?「稼動当初は身内でよく対戦して盛り上がりました。最近もカードゲームの間によくプレイします」 ——使用キャラはやはりラグナ?「そこは空気を読まないと怒られそうなので、ラグナを使っています。赤いブラムスことテイガー辺りもかなり心引かれましたが……」 ——『ブレイブルー』でお気に入りの技は?「ジェネシックエメラルドテイガーバスターを出すテイガーがイケメン過ぎて困ります。こんなに長い技名、モンゴリアンダイナマイト以来の衝撃です」 ——最後に一言!「格闘ゲームというジャンルがさらに盛り上がるよう、今後とも『ブレイブルー』をよろしくお願いします。あとアルカディアは毎号買いましょう。ゲルエロス村へのイラスト投稿も忘れずにね!!」 ——……ありがとうございますっ!!

ようこそブルラジへ!

メインパーソナリティーは杉田 智和さんのほか、ノエル役の近藤 佳奈子さん、家庭用のストーリーモードに登場するツバキ役の今井 麻美さんが担当。単なるラジオではなく、内容に合わせてデフォルメキャラが変化する新機軸! ファンならずとも視聴するべし!

はみだし風林火山

●コーナー開設記念プレゼント!:うろおぼ絵対決の"有名な宇宙人"イラストをセットで1名様、森 利道さんのイラスト&サインと杉田 智和さんのサインが入った色紙を1名様にプレゼント! 詳しくはP002にて!

●広報村松(PR-0009)参戦予告:日々精進を続ける広報村松氏の次なるターゲットは、5月4日の池袋GiGO。「ゴールデンウィーク中は大会を荒らし回る予定」とのことなので、見かけたら応援ヨロシク!

EXAMU-EXTRA! Vol.01

エクサム エクストラ！

エクサムの最新情報に加え、描き下ろしイラストで一味違う社内の様子を大公開！ 今月は皆様が待ち望しい『デモンブライド』を特集です

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX

いただきまス

[illegible]

松山 みかん

グラフィッカーのみかんです♥
はらぺこゆいちゃん。ふにふに〜。かわいいにゃん☆

「デモブラ」ができるまで 開発リポートEX

弾と罠と……悪羅？

『デモンブライド』ディレクターのせりざわです。いよいよ開発もクライマックスを迎えようとしていますが、今回からしばらくの間、開発状況や開発室の様子などお届けしたいと思います！

今回はアミューズメントエキスポで初めてプレイ可能となった、結エメリアとぺこ丸の新アクションを紹介します。

結エメリアには、弾のタイプを変更する「エンハンスリロード」が追加されました。性能の違う3種類の弾を切り替えることで、より多彩なアクションが可能になっています。ぺこ丸には、射撃によって地面に作られる黒い沼のような「深淵」から分身を発生させる、「幻影吼」が追加されました。連係に組み込んだり、トラップ的に設置したりと、さらにトリッキーなキャラになりそうです。

また、以前に募集したアルカナ必殺技の技名を選考させていただきました。選考の基準はそれぞれ、

- 久遠に対するスキスキスー度
- ルシフェルの悪羅女度
- マモンの悪羅悪羅モンスター度

から決定させていただきました。多数のご応募、ありがとうございます！

それではまた次回、エンゲージ！

『デモンブライド』ディレクター せりざわ

アルカディアという劇場に舞い降りた漆黒覚醒ディレクター。似顔絵と違って実は久遠のことが大好き。

▼画像は「幻影吼（げんえいこう）」です。このように自キャラと同時に攻撃することも可能です。

▲画像は拡散弾の「スプレッドショット」です。このほかにノーマル弾の「エーテルショット」、爆発弾の「グレネードショット」があります。

エクサムの素顔に迫る！ ランキングEX

はじめまして！ エクサム広報のひなたと申します。ここではエクサム社内の様子を、さまざまなランキング形式でお届けします！

駄菓子はコーララムネなどの定番のほか、肉成分のカルパスや地道に売れているするめいかなどがランクインしましたが、ほかにも15種類ほどを取りそろえております。オススメは50円で食べられるペペロンチーノ。お湯を捨てればパスタ風、そのまま食べればラーメン風というスグレモノ。粉の量には注意してね！

エクサム社内駄菓子売り場売れ筋ランキング

順位	商品
1位	コーララムネ
2位	おやつカルパス
3位	バンバン大バンするめ板

ポップ一杯の陳列棚は金額別になっています。イベント前などは倍以上の売り上げが！

厳選の末に選ばれたのは!? 『デモンブライド』技名決定！

4月号にて技名を募集した久遠、零彗、ドーンのブライド必殺技。たくさんのご応募ありがとうございます。このたび、『デモンブライド』開発室より選考結果が発表されましたので、ここにお伝えします！

●久遠の『ラヴ・セイバー（仮）』／誠に遺憾ながら該当作品無し、「ラヴ・セイバー」で決定致しました。最終選考に残ったのは、吉本正（仮名）さんの「絆の刃（エッジズオブブライド）」。（仮名）付きのペンネームに戦慄しましたが、スキスキスー度が一歩およばず。

●零彗の『我のチカラを見よ（仮）』／こちらも該当無し、「我のチカラを見よ」で決定です。最終選考に残った作品は、シバの傀儡さんの「デモンズトライアド」。とてもかっこいいのですが、悪羅女度が欲しかったです。

●ドーンの『タコ掴み（仮）』／神谷ケイさんの「タックオールツーアーミー」、「テイクオールツーアーミー」が最終選考に。悪羅度は無いのですが、ドーンが元軍人であること、早口で読むと「タコ掴み」になることから、クレバー度で決定致しました。「テイク〜」は空中タコ掴みに使い、神谷ケイさんは必殺技命名協力として、スタッフロールに掲載させていただく予定です。カッコイイネーミングありがとうございました！

祝！技名採用!!

「タック オール ツー アーミー」
「テイク オール ツー アーミー」

EXAMU EXPRESS! 『アルカナハート』のアナウンサー、兵藤が最新情報をお届けしま……ってここ狭いッ!? あ、いえ失礼しました。最新アイテム・このはさんとマーリンさんの変わり身ぬいぐるみは、現在P003の『アルカディ屋』にて予約受け付け中です！ また、エクサム様への質問などありましたら、アンケートの自由欄への記入や本誌巻末のあて先への投稿で、お気軽にお寄せください！

スターホース2攻略本発売記念企画

スタホの掟って何なのさ？

StarHorse2 FOURTH AMBITION
■メーカー：セガ
■ジャンル：競走馬育成メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：絶賛稼働中
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

スタホ初めて物語

ebの競馬情報誌「サラブレ」が『スタホ2』の攻略本を作るので、うちの読者にも教えてほしい！ と、サラブレのスタホ担当マンU兎から依頼があり、急きょ告知ページを担当することになった霜田。さて、どうしたものか……。

マンU兎（以下ウサギ） というわけで、まずはどんなゲームかやってもらおうと、ここ渋谷ギーゴに来たわけですが。
霜田（以下でぞ） 『DOC』は初代からやってるけど、ぶっちゃけメダルのほうには手を出してないんだよな。ルールも知らんし。
ウサギ まーまーまー、まだ本ができてないんですが、サラブレ編集部から強奪してきた、ニックス&インブリードが分かる親馬リストを持ってきたので問題ないっす！
でぞ ほむ。ほんじゃまプレイしてみっか！
～4時間後～
でぞ おいこらウサギ！
ウサギ なんざんしょ？
でぞ つか、こんなすげーリストがあっても、GⅢに手こずってるひよ子ちゃんには豚にインゴットじゃい！
ウサギ えー、僕はすっごく役立ててますよ？
でぞ ゲーム内通貨のスタホポイントも100万超えてりゃそうかもしれんが、ようやく2代目が誕生した俺には、このリストより前半のページを見せれ‼
ウサギ 実はまだ初稿すらあがってないんで無理っす！
でぞ ズコー。

『スターホース2』ってどんなゲーム？

簡単に説明すると、セガが放つ大人向けの競馬メダルゲームってところだ。どのへんが大人向けかというと、まずは上の筐体写真を見てもらえば分かるだろうか？ 個々の筐体はリクライニング機能付きで、モニタの角度調整も可能だから没入感は抜群。競馬好きなサボリーマンが半日近くプレイしている姿も見られるほどだ。

また、競馬や競馬場などについての知識が全く無いとチト厳しいゲーム性も大人向けか。馬券の買い方以外にも、競馬を別の角度から見ると「ブラッドスポーツ」という側面もあるが、そういったマニアックな血統研究の要素にも応えてくれる奥深さも兼ね備えたメダルゲームだ。

操作はすべてタッチパネル。お触り放題なので、まずは撫で回しまくって操作に慣れること。

これだけは憶えておけ ―スタホのツボ―

後日、攻略本を読んでから再プレイしたら、あっさりとGⅢには勝利。基礎を知ってからだとここまで違うのかと思い知らされた。ここでは、霜田が失敗した行動の中でも重要なNGポイントをお伝えしておこう。同じ過ちを繰り返さぬよう祈る。

100万回撫でまくれ!

愛情をもって愛馬と接するのが重要。愛馬は任意で上機嫌にできるとウサギは教えてくれなかったので、初代馬は一度もご機嫌を取らなかった。ちょほー。

「調教前」、「餌前」、「パドック」など、何をするにもまずは馬を撫でて上機嫌にすることから始めるべし！ その後の調教の効果が安定すること間違いなし！

命の洗濯・温泉!

出走登録をすると、通常の調教後に「追い切り」調教が追加される。いつもより多く調教できるが、これが落とし穴。『DOC』と違い連戦は超NGと知らず、常に疲労困憊。

レース前後の調教は愛馬の状態を良い状態にすることが重要で、「出走2～3週前」、「出走後」は必ず温泉や森林馬道をかまして、リラックスさせるべし！ レース後に実名ジョッキーが調教を手伝ってくれると言ってきても、問答無用でジョッキー共々一緒に温泉へぶち込め！ レース間隔は4週程度を目安にするといいだろう。

百聞は一見に如かず

愛馬の得意な馬場や距離などは、生産時に両親の能力が引き継がれ、その後の各種コメントで性格や成長タイプなどが分かっていくのだが、確認できるのは、ほぼワンチャンずつだってウサギは教えてくれなかったので、メモしてないし。

愛馬を生産後、「マニュアル」で条件戦を繰り返しながら愛馬の特徴を把握し、グレードレース出場資格が得られるオープン馬になった後は、ここでしか表示されない「基礎情報をメモしておく」こと！ その他のコメントも適時メモしつつ攻略本を熟読するのがいいだろう。

メタボは危険!

馬体重のコントロールは最重要項目。ベスト体重を維持することで、グッと戦績にも響いてくる。しかし、レース時に表示される馬体重の＋－は前走との比較だと知らず、初代馬はダイエットとリバウンドでもう大変。

「厩舎＜競走馬＜情報」とタッチしていくと、過去の戦績が表示される。さらに右側をタッチすると「馬体重の増減履歴」が見られる。成長とともに多少の変化はあるが、概ねこのデビュー時の馬体重が基準値だ。

時代は情報戦

左に挙げた以外にも、以下のようなことにも気を付けよう。

●レースのサイクルが短いため、操作に慣れるまでは「馬券を買う」か「育成する」かのどちらかに絞るべし。
●レース勝利後や馬券を大当てした後は良い餌が出るので、最優先で食わすべし。
●セガスポの◎は信用ならんが大穴狙いには最適……たぶん。
●馬具には、実在のものと同様の効果があるので、性格に合わせて付けてやるべし。
●調教に迷ったら「強め」を選ぶべし。
●初期プレイ時に入厩できるのは1頭だが、牧場に複数ストックすることは可能。牧場と厩舎の出し入れは、出走登録しているとできない。馬券をベットしている際には、新馬作成できないので注意すべし。

スタホのススメ

このゲームはICを使用するが、メダルゲームの特性上プレイするにはメダルを設置店から借りる必要があるため、『スタホ』は他店舗でデータを引き継いで遊ぶことができない。ここが『DOC』との最大の違いだ。

代重ね、馬券、過去データを元にした実名馬などに加え、他人と同環境でプレイするゲーセンならではの仕掛けもある。他プレイヤー馬とのレースはもちろんだが、場合によっては他プレイヤーが育てた騎手に騎乗依頼することも可能だ。ほかにも、実在の毎週末のレースをシミュレーションする「シミュレース」といった面白いレースもある。

やり込み要素が多いのでじっくり遊べるが、ぶっちゃけメダルの原資もそれなりに必要となる。地道に馬券でメダルを増やせるが、メダルサービスデーや、本誌のクーポンを活用したりするといい。レッツトライ！

Splead SHIBUYA

今回取材したのは、渋谷ギーゴの4Fにある「Splead SHIBUYA」だ。大人向けのフロアなので、落ち着いてプレイに没頭できるだろう。
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂2-6-16 渋谷I'mONビル
03-5458-2201 ／営業時間：10:00～24:00（金・土・休前日は25:00）

Present

今回紹介している『スターホース2』の攻略本を3名様にプレゼント。携帯サイトの STARHORSE.NET から登録できる親馬データ付きのイカした攻略本だ。プレゼントの応募方法は、目次を見てほしい。

プライズワンダーランド

5月登場アイテム

プライズページもコーナー名をそのままに大幅リニューアルを決行! 今月はゴールデンウィークから5月末にかけてゲットしたい、おすすめアイテムを一挙紹介です!!

このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品したのアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄にご記入し投函してください。

A 2種セット2名

ドアラ

B 2種セット2名

ドアラ
クッション

C 2種セット2名

ロザリオとバンパイア

D 2種セット2名

E 2種セット2名

新世紀エヴァンゲリオン

鉄のラインバレル

TVアニメ化もされた人気コミック『鉄のラインバレル』のヒロイン城崎絵美を、水着姿で立体化! ナイスバディと白いビキニが見るものをひきつけてやまない、まさに魅惑の逸品だ。

F 2名

機動戦士ガンダム00
DX組立式フィギュア

フレッシュプリキュア!

G 2種セット1名

ひぐらしのなく頃に解

プライズテクニック研究所 プチ研

みなさんこんにちは、ユカワです 年度も変わり新しいシーズンの始まりですね 今月はプライズに関係する言葉を解説したいと思います 当然犬くんは「プライズ」って言葉は知っていますよね?

? プライズ?

プライズ基礎用語

プライズ
景品のこと。景品が入っているゲームは「プライズマシン」と呼ばれる。毎月たくさんのプライズがメーカー各社から登場するが、基本的に再生産されない。目当てのプライズは見かけたら即ゲットしておこう。

クレーンゲーム
プライズをアームなどで直接つかんで獲得するプライズマシンのこと。「UFOキャッチャー」とひとまとめにされることが多いが、「UFOキャッチャー」はセガのクレーンゲームシリーズであり、他社のクレーンゲームを「UFOキャッチャー」と呼ぶのは間違いです。

UFOキャッチャー
セガのプライズマシンであり、代表的なクレーンゲーム。プライズブームの火付け役であり、さまざまな種類が登場している。

カプリチオ
タイトーのクレーンゲーム。クレーンをレバー操作で動かすタイプが多く、制限時間内なら位置の微調整が可能。

コンビニキャッチャー
バンプレストのプライズマシン。壁面に刺さったピンに主にキーホルダーなどが吊るされ、アームでつかんで獲得する。

ここでは本当に基礎中の基礎と、ゲームセンターでよく見かけるプライズマシンについて解説しました このほかにもさまざまな言葉やプライズマシンがありますが、それは別の機会に解説することにいたしましょう

イラスト:森茶

I ♥ PRiZE

プライズ 3メーカーを探る!!

毎月さまざまなアイテムが登場するプライズ業界。その中でもゲームメーカーのセガ、バンプレスト、タイトー各社の傾向を紹介しよう!

自社ゲームとアニメものに強い!
セガ SEGA

『三国志大戦』や『WCCF』といった自社ゲームはもちろん、『エヴァ』や『北斗の拳』のアイテムが充実。『スヌーピー』や『モフィ』といった一般向けアイテムも人気が高い。

●代表的なラインナップ
- 新世紀エヴァンゲリオンシリーズ
- 北斗の拳シリーズ
- セガのゲーム

セガ プライズHP http://segaprize.com/

キャラクターものならおまかせ
バンプレスト BANPRESTO

『ガンダム』、『ドラゴンボール』、『仮面ライダー』、『ポケモン』、『ルパン』など、キャラクターものが圧倒的に強い。そのうえ、TVアニメ化されたばかりの作品を積極的にプライズ化!

●代表的なラインナップ
- TVアニメ各種シリーズ
- 特撮シリーズ
- キャラクターシリーズ

バンプレスト プライズHP
http://www.banpresto.co.jp/japan/amuse/

多様なラインナップを誇る
タイトー TAITO

マニア向けから一般向けまでそろった、幅広いラインナップが特徴。また、『銀河鉄道999』や『できるかな』といったレトロ系コンテンツにも力を入れている。

新展開【プライズリボルテック】

市販のモノよりも大きなサイズとなっているプライズリボルテック

●代表的なラインナップ
- どこでもいっしょシリーズ
- なつかしアニメシリーズ
- ジョークグッズ

タイトー プライズHP
http://www.taito.co.jp/prize/index.html

コードギアス 反逆のルルーシュR2 でふぉるめにあこれくしょんvol.1
バンプレスト/5月中旬/全3種
H 3種セット2名

ガンダムシリーズ 騎馬武者伝リアルタイプフィギュア 武者五人衆 ～水の巻・火の巻～
バンプレスト/5月下旬/全2種

仮面ライダー DX組立式スタチューモデル
バンプレスト/5月中旬/全2種
I 着色版を5名

豆しば ルームマット
タイトー/5月中旬/全2種
約55cm

K CAR OWNERS CLUB Honda ライフ
タイトー/5月下旬/全2種
J 2種各2名

もやしもん モネラバスタオル2
タイトー/5月下旬/全3種
約120cm

タイムスリップTV ぬいぐるみパペット
タイトー/5月下旬/全2種
K 2種セット2名

どこでもいっしょ まるっトロ ミニTシャツマスコット
タイトー/5月中旬/全5種
L 5種セット2名

どこでもいっしょ プライズリボルテック 夏祭りVer.トロ・クロ
タイトー/5月下旬/全2種

フィギュアメーカー海洋堂のアクションフィギュアシリーズ「リボルテック」が、プライズに進出! 『どこいつ』のトロとクロがハッピに身を包んだ、プライズのみのスペシャルバージョンだ。

M 2種セット2名

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ http://ebten.jp/eb-store/

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

アーケードゲームのよもやま投稿をご紹介する当方「A-Fro」。本誌のニューリアル、いやリニューアルに伴いこっそりカラー、モノクロとも1ページ減ってる気がしますが、濃度的には変わりナシさ!!　今月も皆さまからいただいた特濃作品を、シンクロ連射の勢いでご紹介!

アフロCMYK

アーケード作品のカラーイラストなら何でもカモンジョイナス、通常営業空間「アフロCMYK」とはここのこと。新作から旧作、名作から迷作(!?)まで、幅広く投稿募集中であります!

今月の一番搾り!

(愛知県　グリアイ☆リカさん) H

(兵庫県　アルルハイジさん)
☆全国ゲーセンで絶賛上映中。レトロな感じで名画の雰囲気!?

(神奈川県　十野鳴さん&雪氷斗さん)
H 並び舞い踊る、暗黒と幻想。『PM17』の新キャラ、アフロでも反響大ですぞ!

(福島県　森園泉さん)
H 『DDR X』の新衣装ですな!ドレスも実にお似合い!

(島根県　そぼろビシャモン君)
H 春は闇の住人も衣替え。……って、変わりすぎッ!?

(愛知県　ミサオさん)
H 叙事詩らしい、重厚なタッチ。後の物語を、まだ知らぬ笑顔。

(青森県　陸さん)
☆こちら『ⅡDX』のアンネース嬢。その細い指に、運命は重すぎた……。

(新潟県　佐倉信士君)
☆今月の違和感探しの巻!!……み、見当たらねぇッ!?

(愛知県　たいぷR君)
H 祝・『ドルオン』新バージョン!手強いボスも皆さんをお待ちです!

(広島県　オキノさん)
☆実は作品殺到中のカラーフリセル。この勢い……コーナー化間近かい!?

(千葉県　寵crown君)
☆真のsigっ娘の座をかけた聖戦、回避ッ!!アンネースさん、全部せん滅するクセ直してください。

(愛知県　十六夜月華君)
☆ペケ箱最新作と新人共演!いずれの娘さんも侮れぬ。

(長野県　美侍ゆうあさん)
☆お召し物でエロロリ風味?幼い壱ノ妙娘もまた良しッ!!

(愛知県　立花ゆうりさん) A
☆って、カラー逆プリセルの大作も来たよママン!?『アルカナ2』ムックと比較してみるがいいのさ!

A・Fro回覧板 ユーご存知?　作品にAマークがついている担当軍団アフロズをうならせた御仁には、特製図書カードを進呈しているという事実を!　ちなみにキャプション(アフロズからのコメント)の頭にHマークがついている人は、ホームページをお持ちというウワサ。本誌HPにリンクを1カ月掲載していますので、今すぐルック&ゴー!!　→http://www.arcadiamagazine.com

（鹿児島県　さりぴさん）
Ⓗ今なお、伝説と語り継がれる名作。プレイする時のワクドキ感が忘れがたい！

（大阪府　天丼さん）
Ⓗ激闘はすでに始まっている。夏の本戦、心して待つへし！

（埼玉県　halpock君）
☆『バトコロ』で大活躍したほたる嬢。兄とは和解できたのでしょうか……？

（沖縄県　善鹿さん）
☆『GDV』より、「あこがれ」。
曲もムービーも超絶癒される、春らしい曲です。

（茨城県　えりりんさん）
兄弟の刃は、氷と闇。ずれも冷たき、交差の先は……？

（大阪府　妹尾東君）
☆春に浮かれ、ひらりふわり。気をつけないと、落っこちるよ？

（岐阜県　樋山晒さん）
☆今も『BASARA』投稿人気1位！みんなが惚れる元親兄貴なのさ！

（島根県　ヤングムーン君）
☆なんてこった、仕草も似てる!?
アニタポジションがだれか気になる風味。

アフロ工芸部

お手製芸術作品の写真をご紹介する当方。作品写真は随時募集中ですよ～。

（岐阜県　ほみいさん）
☆紙粘土製の、春らしいsmoooochっ娘。今にも走り出しそうな元気オーラを感じます！

アフロDEモード

最終回？ コーナーが「革命」したよおっかさん の巻

長らく続いた当コーナーも、今回のテーマ「革命」で一時休載！　テーマに沿った衣装チェンジの宴、とくと見納めを!!

アリサ（鉄拳シリーズ）
（長野県　美倖ゆうあさん）
☆某世界を革命するアニメ風衣装！こんなアタッチメントもアリかも

遠野秋葉（メルティブラッドシリーズ）
（千葉県　ヒビクーガ君）
☆お嬢様、アントワな発言の図。ん？　革命される側になってない!?

AFRO（DDRシリーズ）
（青森県　チアキさん）
☆ダンス革命のみに留まらず、TMレボリューションも入ったってこと!?

ディアマンテ（GMシリーズ）
（新潟県　葛篭きりやさん）
☆これぞヴェネチアのルネッサンス記念碑。Aガキを裏から見たら裸に見えたのは秘密。

シャロン（QMAシリーズ）
（神奈川県　もこノイド君）
☆革命といえばフランス革命。ひそかにスカートが国旗柄!?

夏天&天土&エリカ&セリカ（IIDXシリーズ）
（大阪府　SEN@オム君）
☆これは大富豪ゲームの革命ッ!?しかも全員クイーンだし！

いろは（サムライスピリッツシリーズ）
（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ最後の禁じ手でついに脱衣!?それ、革命じゃなくて変身よ！

アフロDEモードの戦いはまだ始まったばかり！

A・Fro回覧板　『アルカディア』の大リニューアルの波に乗り、当方A-Froもあっちこっちを改修中！　今月はちょいと急なリニューアル話で怠け者アフロズは対応し切れなかったというのが正直なところですが、次回以降徐々にリニューアルを敢行していく予定でござんすよ。「ここをこうしたら？」、「こんなコーナーどう？」などのご意見も、モリモリ受け付けておりますぞ！

忍ばざること炎の如し！

A-Fro忍者村2009

今回のお題は「必殺技合戦」！

毎年恒例となった忍者村。今年は各々が持つ「必殺技」の披露にて、その鍛錬ぶりを競って頂きたい！……つーか、どの技も必要以上にハデで、全く隠密の香りがしないのは気のせいではありますまい。

（東京都　有葉貴重忍）
☆忍者村の1発目は、服部半蔵の十八番「爆炎龍」からスタート！　ハカキの80％が必殺技で埋められておる！

（東京都　采姫炬忍）
☆この脚線美、立派に必殺技認定！　異論は無いといえよう。

（東京都　大沼由美忍）
☆『ギャラファイ』からレア忍がやってきた！　でも宇宙忍者は結構多い。

（奈良県　てつみん君）
☆正統派忍者の基本技、モズ落とし！　一撃必殺の名に相応しい美技ですな。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆アニメも始まり絶好調！　かすがの壊れっぷりは必見。

（大阪府　J.B忍）
☆これは忍者らしい必殺技！　高速移動は忍の必修科目でござるよ。

（神奈川県　黒坂カヲル忍）
☆こ、これはガードできないでしょ！　むしろ当たりに行くくらいの心で。

（三重県　ドリー虫アター忍）
☆手前からリリス、リリヌ、リリフとなっております。どれか本物か分かるかな!?

（埼玉県　給食当番忍）
☆必殺技「自爆」ですね分かります。とりあえず、忍んでないのが一番の問題だとおもふ。

（大阪府　ムンク園山忍）
☆アーケードゲーム忍者は「目立つこと」こそ必殺技よ！（ハガキ裏より）ええんか、ええんか!?

（群馬県　NAGA忍）
☆「存在自体が必殺技」な飛竜。四肢それぞれが鋭い凶器なり！

（大阪府　Aす忍）
☆別の意味で「存在自体が必殺技」な霞さんでありました。

（東京都　よしみ忍）
☆ゲーセンプライズとのコラボ！　確かに桜花が舞っておるわ！

（茨城県　山キョー忍）
☆基本にして必殺技という。あとは体当たりか。

A・Fro回覧板　本年度もつつがなく開催された忍者村。今年は「必殺技合戦」にて最強の忍を決めちゃるきに！　と意気込んでみたものの、蓋を開けると最強ならぬ「祭胸（さいきょう）」が存在感満点だった気がしないでもない。……うおっ、手裏剣こっちに投げるの禁止！　というわけで、最胸忍者はあやね（B93）、貧胸忍者は特別参加のリリスとするッ！……あれ？

『VI』好評稼働中！

マジアカ美術倶楽部

レッスンモードや予選新方式など、大変更が加えられた『QMA VI』。この応援投稿コーナーも、何か新企画をやるべきか!?

（群馬県　岡田逸花さん）
☆春は学生さんもおめかしの季節。普段着アイテムとかも欲しいですな！

（茨城県　mikoko君）
☆ウィッグアイテムで大胆イメチェン。三つ編みは全キャラにほしいですな！

（群馬県　ゆんゆん☆さん）
☆年少組の代表ってことかい!?言い切るその勇気やよし！

（神奈川県　shadowさん）
☆三国志検定Sランク記念絵、と……。ロマノフ先生が大変な強さにッ!?

三国志大戦が三倍速面白くなる

銅雀台ダイナマイト

新バージョンでの戦略は安定しましたかな？『三国志大戦』は投稿戦線の方も、常に激戦になっておりますぞ！

（石川県　チーパオさん）
☆二方の絆、鋼ですらも断ち切る固さ。その命長ければ、歴史はいかに変わったか……。

（福岡県　赤松セリさん）
☆いつも頑張る武将の皆さま。春の一日、たまにはお休みをば！

投稿召地戦案募兵中也

（千葉県　桂さん&M2さん&蒼樹さん）
☆父君の代から続くその友情！劉禅殿もお仲間ですぞ(笑)。

全国民必見

あのコーナーはNOW!?

あのコーナーはリニューアル後どうなるの!?　そんな不安に応えるべく、ほかの代表的コーナーの現状をご報告！

名前こっそりまだ未定

ブレイ部(仮)

（愛知県　狐月ケイさん）
☆ひそかにコーナー名がまだ仮。肉まんもいいけど、『ブレイブルー』投稿とコーナー名案もヨロ！

男女問わずゴスるべし！

ゴスゴス帝国

ヒーローイズネバーダーイ！

タツカブ美術館

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆『タツカブ』コーナーも今月A-Froに移行しました！ヒーローの活躍は終わらない！

聖女そろってお引越し！

アルカナGALLERYS!

レポーターの兵藤です！『アルカナ』投稿コーナーは、今月からA-Froに移転いたしました！

（宮城県　銀漢君）
☆カラーチェンジでグッと大人に？ひそかに大胆な衣装ですよね！

（神奈川県　茶草君）
☆自分の頭に花が咲いた悲劇春ならではの風物詩……？(汗)

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆2-A、授業中の一幕です皆さん、性格が出てますね〜

A・Fro回覧板　今回紹介している以外にも、A-Froカラーページには名コーナーがたくさんあるのです！　また、新コーナー案、復活コーナー案などは随時投稿で受け付けておりますので、思いついたら光の速さでメールかハガキにてお知らせあれィ！　**そしてブレイブルーではアークシステムワークス公式イラストコンテストを開催しておりますぞ。詳しくは本誌のP71をご覧あれ！**

アフロ グレースケール。

装いも新たにこの春から新たなスタートを切ったアルカディア！　イラストから日常を切り取った文章まで、グレスケでは今まで以上にゲームと皆様との架け橋であり続けたいと思います。

忍者村？とれって ふんどし祭りのことですか？

（埼玉県　阿尾空河改め南さん）

新たな出会いは いつもの対戦から

先日、行きつけのゲーセンにて他のプレイヤーさんと『ブレイブルー』の対戦をしました。かなり苦戦しましたが、何とか気合いで勝利（笑）。そのままゲームを続行していると……。先ほど対戦した方がこちらへやってきて、

「私、ここの店員なんですよ。機会があったら、また対戦してください」と、話しかけてくださいました。

すごい爽やかな人でした（笑）。明日、また対戦する予定です。今から本当に楽しみです（笑）。

そんなわけで、まだまだこれからもゲーセンへ通いづめです。

（福島県　黒君）

☆ありそうで無いのが店員さんと仲良くなるきっかけ。何げない対戦からでも訪れたその出会いは、きっとかけがえの無いものなのです。

稼動初期から『ストⅣ』をやってましたが、周りがみんな自分と歳の離れた『ストⅡ』世代のオジサマばかりなので、なかなか声をかけることができませんでした。

しかしつい先日、エル・フォルテと戦って勝ったあと、その人が話しかけてくれました。見た目からサラリーマンの方だと思うのですが、仲良くいろいろなお話ができました。

やっぱりゲーセンっていいな。と思った19の冬でした。

（神奈川県　ゆめぎー☆君）

☆普段よく顔を見ているような相手でも、ちょっと怖そうだな、とか、歳が離れてるから話が合わないかも。なんて思いがち。でも結局は同じゲームが好きな同士。ちょっと勇気を出して話しかけてみれば、ホラ、いつもと違った景色。

アーケードゲームは 試行錯誤と共にあり

昔、投影技術を応用した実写映像のドライブゲームがニタイトル存在していた。

一つは、『テストドライバー』。片側１車線の道路をひたすら左側通行するもので、車線から外れると得点の増え方が６０分の１に減少し、大きく外れると事故となる。事故のシーンは、対向車と衝突して爆発炎上したり、崖から転落して爆発炎上したりするなどの衝撃的なものだった（それらのシーンは、もちろん実車を使った実写映像である）。一定の得点に達すると、プレイ時間が延長された。

もう１つは、『ザ・ドライバー』。こちらは、ひたすら赤い車を追いかけるもので、コースから外れると減点されてしまう。旧バージョンと新バージョンがあり、旧バージョンは、主に閑散とした山道や砂利道を走るが、新バージョンはスタント性が増しており、中でも駐車中の車と走行中の対向車との間を縫うように走るシーンは圧巻だった。ゲーム終了時に一定の得点以上なら、続きから無料でもう１ゲーム遊ぶことが可能だった。

CG技術の発達で、現在のゲーセンでは実写映像を使ったゲームを見ることはなくなった。だが、LDもCDも無かった時代に驚異的なゲームが存在していたのである。

（熊本県　Prof.K君）

☆なんと、LD以前にそのようなゲームがあったとは！　特にドライブゲームは、その時代ごとに最先端の技術が導入されてきたジャンル。そしてまた様々なアイデアもそこにはあって、皆の今日のゲセンライフを作り上げていたのですなあ。

（福島県　森園泉さん）
☆イントロですでに心奪われました。それと、リンゴロ・ジックと区切るとかわいさ倍増説。

春先のゲーセンに ちょっとした風景

3/1に某店舗で開催された『LoV』の大会に参加したのですが、なんと地方大会であったにもかかわらず有名ランカーさんや遠征勢を含め62名が参加というものすごい大会になり大盛り上がりでした～♪

ちなみに14:00に開始して、終了したのが20:30を回ってました……。

（岡山県　ゲン君）

☆ゲームを好きな一人ひとりが、自分の手で作るムーブメント。全てはプレイヤーの思いひとつ！

母とゲーセンへ行った際のひとコマ。『ストⅣ』をやろうと思った時、母がひと言。

「春巻さんでやるの？　家でもいつもそうだもんね」

多分、春麗のことだろうけど、そんなことより意外にも私のことを知っていた母のひと言に感動してしまった……。不覚（笑）。

（神奈川県　トリガさん）

☆ゲームが鏡のように写し出した暖かさ。そしていつの時代も間違われる時は"春巻"の麻薬捜査官であった。

（熊本県　ジョー☆小西さん）
☆ラースとアリサの新キャラコンビ。バラもしたたるゴージャス感！

梅

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆おもむろに帰ってきた一族たち。そして安定感のあるブッ飛び具合。

闘劇魂 羅漢武闘会 出張所♡

突然ですんません！『闘劇魂』休刊のため、読者空間『闘羅武』の各種お知らせをここで！

Vol.12　クイズの答え

正解は1.ホル・ホース、2.完全者、3.リーズバイフェ、4.ペトラ、5.ノエル、6.ウルス。正解者は長野県　LEG君【21→19】、北海道　否読君【6】、岐阜県　浩孝君【5】、福岡県　イタクァ君【2】でした。序偶君【6→2】、1.をブリストルと珍答したアナタにも2ラブポ！　あと御影道行君【14→10】、要求の一部が休刊騒ぎで投稿開封時期がズレて実現せずマジすみません!!　日付が近い催しへの召喚は、ちくわのメアドや住所に直接送ってOKですぞ！

カード在庫は KNKG!（こなかじ）

図書カードの在庫は、右表の通り。詳細等は下の回覧板で！

カード	在庫
RIKI君のクーラ＆キャンディー（KOF）	在庫あり
P.Wさんのリリス（ヴァンパイアシリーズ）	在庫少量
武術師某さんのカルノ（アヴァ鍵）	在庫あり
モリヒロミさんのディズィー（GGXX）	あとわずか
皐月トミィさんのジューン（スタグラ）	在庫あり
夕清さんのいろは（サムスピシリーズ）	あとわずか
べるコロさんの紗夢（GGXX）	在庫あり

A・Fro回覧板　「闘劇魂」読者コーナー「闘羅武」は突然ながらお休みに……。ご愛顧、ありがとうございましたッ!　ラブポは来世まで有効なので従来通り、2点で上表内のカード1枚、10点で在庫のあるアルカデムック1冊と交換可能です。新カードが出るまで温存しても良いです……が、全ラブポをつぎ込めば点相応の**アフロズの私物を奪う**こともできちゃいます!　丸裸にしてやってください!!

（茨城県　mikoko君）
☆春の衣替えーる。面積的に不公平感というか何というか、とってもナイスでゴイスでビバ！

（長崎県　江頭ししゃもさん）
☆ちょっと冒険に出たくなってくる。ピチッ子ファンも納得なのです。ナヌッ!?

（新潟県　コンポジ君）
☆いくつもの想い出の曲たち。それらはこれからも、ずっとずっと心の中に在り続けます。

ゲーセン日常よもやまトピックス

関東きっての電脳街・秋葉原から『アカツキ電光戦記』が戦略的撤退!! 転職により、やっとこさ秋葉原に寄れる環境になった途端にこんな……。少々マイナーかもしれないが、絵は濃いかもしれないが、戦車たんのインパクトとか素晴らしいじゃないか!! で、読者の皆様や編集部の皆様に質問です!! 好きなゲームを盛り上げる良い方法はございませんか？

（千葉県　紗竜海斗さん）

☆ぐああ〜、アーケードゲーマーにとって最大の鬼門！ ボクも数年前、新しい仕事先の最寄のゲセンで大好きな『ニューマンアスレチックス』を見つけて喜んでたら翌日消えてましたよ！ フフフ（泣）。『アカツキ』は、アフロ内の人気はかなりのものだと思うのですが……。グムー。

もう何がコラボしても驚くことはない時代になったが、それでも見ておきたいものがいくつかある。
・『鉄拳 VS. バーチャファイター』……まあ基本？
・『マジアカ VS. 虹色町』……新作稼動&サキちゃんプレイヤーキャラ昇格（家庭用だが……）記念。
・『ヴァンパイア VS. ゲゲゲの鬼太郎』……大本命（笑）。だれも見たことのない、新たなヴァリアブルヒーローバトルが今始まるっ！

（埼玉県　AC30号君）

☆ヒーローというより、和洋妖怪大戦争というか。個人的には『犬福 VS. きらめきスターロード』で田辺みさこ対ロンチーとか切望！……思いついたキャラ名をテキトーに言ってみたのはナイショだぜ！

No.107号のP100〜101を閉じると、セド“アカツキ”大橋氏のヅルダートのふんどしが流火李月氏のアリサに当たるんですけど、これはどういう意図なんですか？

（東京都　外れブロー君）

☆悲しい事故だったと言わざるをえない！ てか、ツィーランポーズ事件の時にも同じようなことがあったような。まったくもって悲しす。さしあたって見て見ぬフリがいいだろう。

（東京都　出雲史樹さん）
☆妖怪バンド3ピース、バラに囲まれ大参上！ 今宵あなたの為に奏でる、月明かりに照らされたヒミツのGIG。

『サイキックフォース2012』を久しぶりにプレイ。……やはり異常に面白い!! レトロゲーム復活台は大歓迎ですが、そういうお店も減っちゃったなあ……。

（兵庫県　KANA君）

☆まったくで。やりたいゲームなら星の数ほどあるのに、復活するレゲーはひと握り。できればマイナータイトルにも光が当たればのう。驚きの商売そっちのけ発言！

先日、なぜか「趣味の園芸」テキストに私が描いた『キャリバー』のラファエルとエイミのイラストが載っている夢を見ました。
……なぜに「趣味の園芸」……。

（富山県　流火季月さん）

☆すっかりNHK勢力が拡大しているグレスケ内。しかし、さすが夢の中にあってもエイミ番長。できるっ！

グレスケ 忍者村'09

忍びすぎた去年を無かったことにするかのような、必殺技がテーマの本年度。グレースケールでもニンポー炸裂、ドロンドロン！

（岩手県　せつそん君）
☆悪の陰謀により土とんの術を余儀なくされた雪歩さん。おのれ悪徳記者Cくわめッ！

（福岡県　武術師某さん）
☆カスガといえば、世間はすっかりあの人に。皆さん、本物のカスガですよ？ ぱぁい。

（大阪府　作左君）
☆カプコンで、さらにシャドウつながりだって言うのかい？ シケー。

（神奈川県　睦姫さん）
☆あ、天土でくのいち……。うーむ。波乱の予感しかしてこないでゴザル。

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は投稿後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

A-Fro漫画道場

アーケードゲームのマンガを読みまくり!
夢のような道場へようこそおいでやっしゃ。

アルカディア大瀑布

アルカディア春のニューリアル(違う)ってなあんばいでお送りしている今月号。残念なことに大瀑布は、エ村あり、シケギャグありで変わらぬカオスっぷりなのであった。ギャフソ。

(埼玉県　タピオカ君)

(鳥取県　青い肉汁君)
☆自分、不器用ですから感でお送りいたします。……それにしても店長が強い。

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆時期ネタを盛り込めば、何をしても許されると思ったらその通りだ! カカカカカカ。アシュラマンの笑い声じゃあないぞ!

(新潟県　佐倉信士君)
☆ごついミゾグチ、常時現役高校生! とりあえず草薙の京さんでも安定感。

(千葉県　桃源☆郷君)
☆そして今日もミランダ女史は自由へと爆進し続けるのであった。

(熊本県　エレ金哲君)
☆これがカプコンに伝わる幼さゆえの残酷さ。
無垢な掃除で大洪水ざっぱ～ん。

(熊本県　オドマシラン君)
☆まあ15年分の想いもあろうもの。
しかし、結末はいつも粛清。ガハッ!

(神奈川県　Ken君)
☆な、なんだとっ!? しかしこの比率だと自キャラとオプションの立場が逆になりそげ。

(青森県　五森セキさん)
☆"誤"の場合は、左がデビルトムボーイ後のウルフマンってことでひとつ。

(長野県　LEG君)
☆闘劇魂からやって来た、アイドルユニット"ギンザドリル"。81ページにある通り行き場を失ったかに見せつつも、しれっと大瀑布へ殴りこ……売り込み!

(長野県　セド大橋さん)
☆パッと見、炭酸飲料のCMっぽいのに。こ、このイキオイのある天丼……。

(静岡県　あいのさん)
☆唐突に始まって、疾風のごとく完結。
大は小を兼ねるんじゃあ! ビバ、無駄づかい!

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。容量は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

それいけ！ 女体化

ブリセル大作戦

男子を女子に変えてしまう、魅惑ユーワク禁断コーナー。ブリセルの語源はデミトリさんのミッドナイトブリスという技なのだぜ？

（愛知県　御影道行君）
☆忍者村'09開村記念ブリセル。何だか梅喧あたりと気が合いそげ。

（沖縄県　くろさん）
☆クールにキラ子。それでいて絶対的なテリトリーっポイものも！

（長野県　れんげさん）
☆『センコロDUO』稼動を待たずに早くもブリス。てか、ハガキ裏のカレ子さんがえらいことに……。

ブリセリンガー 電光☆戦車

外れブロー君のなにげない呼びかけに、禁断のブリセルが今ここに！

（広島県　温井川天祐さん）
☆ヌガッ、カワイイ!! ていうか、もともとの顔面がアクセサリー扱いとはッ!?

（東京都　大沼由実さん）
☆こちらはお姉さま風。戦車の重量感を意識したナイスバデーがポイント。

ツンドラ超特急

今月のシケチャグ

（高知県　むろとみさき君）
☆すっかり多忙となったリエルさんのお手伝いで、ほのぼのと見せかけつつも実はSG。まったくもってひどい話なのである。

ゲルエロス村

ちょっぴりエッチにスケッチワンタッチ。本誌きってのお色気コーナーはこちらなのです。

（北海道　包帯rmxさん）
☆ヌッハア、KA・GE・KIに火激！……ハッ!? 取り乱してKANEKOのゲームを叫んでモウタ。

（千葉県　ひよこさん）
☆さあて、ルキアは『6』でも元気いっぱいでいきまっせ！ とーうっ、ぷるるんっ☆

MMT 無理難題 無解決 マーガ

横長へと変貌をとげたMMTですが、実は『ダラ2』の2画面筐体を意識したデザインなのです！ というのは今思いついたウソなのです！

女性キャラONLY本が「ギャルズフロンティアーズ」（No.10 P99より）なら、男性キャラONLY本は「野郎開拓地」ですか？

初期ファミコンのような、□ボタンがあってもいいじゃない！
（長野県　カニP君）

シューターの挨拶は「ぱっつんメーっ」でよいですか？
（山形県　メイズ君）

◆（熊本県（豪血寺楽しみ!）聖さん）

◆（埼玉県　You☆さん）

◆（広島県　森本マイヤー君）

◆（神奈川県　Ken君）

◆（神奈川県　草薙花丸さん）
☆おめでとうございます。まずは鼻血を止めて！

◆（三重県　トリー虫アター君）
☆これでキミも筋肉ムキムキー　あれ？

A・Fro回覧板 次回の締め切りは**5月18日（月）必着！** 応募要項は83ページ～84ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

突然自分でも分からないうちに、嵐のように
始まってしまった闘劇への挑戦～!!

杏野はるな 闘劇への道!!

第1回：逃げちゃだめだ逃げちゃ……

「いざ、闘劇予選に出陣!!」

それは突然始まった企画なのだ。大丈夫なのか自分？ 大丈夫なのか？

某有名ゲーム（世界最弱主人公）を黙々とプレイしていたその時、アルカディアさんから突然電話が……。「アルカディアの杏野さんの連載ですが、闘劇シーズンなのでしばらくレトロゲームをお休みして闘劇についていきましょう。どうせなら出場しちゃいましょうか♪　出場種目はストⅣでいいっすね」と……。オワッッッ!!　確かにザンギエフが大好きでよくプレイはしていたものの、あの「ウメハラ」さんや「板橋ザンギエフ」さん等の上位ランカープレイヤーとやって「こりゃあ半分人生ささげないと無理だわ」とひそかに小さく心が折れかけていたところだったので、この突然の企画変更はうれしいような、悲しいような展開なのです。しかしっ!!　やるからには手を抜くわけにはいかんぜよっ!!　と突然、坂本竜馬のような口調で特訓を始めたのです。とはいえ、その日からピンチは続きました。何がピンチか?!　そう、それは純粋に「練習の時間が無い……」ということ。現在、私はいろいろなメーカーさんのゲームをプレイするお仕事が多く、時間で言えば一日に7時間くらいプレイしているのです。そこでさらにストⅣを猛練習となるとこれはちょっとしたゲーム廃人ならぬ、悟りを開いたゲーム俳人となり一句詠みたい気分になってくるくらいの忙しさ……。そこで助っ人を召喚!!　ということで、同じ事務所の後輩「倉持結香」（17歳の女子高生アイドル）とタッグを結成し、練習していくことになったのです。はるなの使用キャラクターはもちろんザンギエフ（笑）。ストリートファイターのイベントのお仕事では春麗ちゃん役が多いのですが、使うのはザンギエフ（笑）。彼はストⅣでは今までとちょっと闘い方が違いますが、基本の闘い方はじっと耐えて、耐えて、少しずつ自らチャンスを開きつつ……「おりゃ～～～フンッ!!」と一撃。その感覚がたまらなく好きなのです。ちなみにあのゲームの名物市長・ハガーさんも大好きです。

なんと大会の選手宣誓を任された杏野はるな嬢。「がんばりましょう!」の声で参加プレイヤーたちの闘志に火が付いた!?

フンッ!!　そう感じたわたしは焦る心を落ち着けなんとか倒すことに成功

そして闘劇予選当日……いけるのか?!　自分

事務所では時間を見つけては倉持結香と練習練習……。さらにPS3のネット対戦でも時間がある限りやってきた。できる限りのことはやってきた……はず。そして当日、予選の場所は日本一フレンドリーなゲームセンターである（と思っています）、中野TRFさんにて開催されました。アルカディアの取材の方が入りいよいよ開始。トーナメント表を見ると、なんと、はるなと結香のチームはいきなり第一試合から……。す、すごいプレシャーだ。開会のあいさつを務めさせていただいた後に対戦開始！　まずは倉持のブランカが相手のケンをぼっこぼこにする。予定だったのですが、大昇龍拳をモロにいただき、さらに緊張からウルコンは不発……。結局、倉持はストレート負け。う～～ぬ、これで後が無い……。お次、はるなはザンギエフ同士の対決となった。めくりボディープレス～しゃがみ小パンチ×2回～しゃがみ小キック～ＥＸバニのコンボを相当練習しておいたので、それが結構決まる。動きから見るに実力は五分？　だったので、冷静に立ち回り、なんとかザンギエフを撃破することができたのです♪　がしかし……。

はるな道の春は終わった……?! いやここからが本番なのだ

見事にザンギエフ対決を制し、一対一にまで持ち込んだのですが、緊張がマックス!!　先ほど結香ブランカを撃破したケンはムダのない攻撃。なのにはるなったら、2回もめくりを失敗……。これは自分が悪い。練習不足。何が悪いって自分で分かっているから余計に悔しいよ。結局1回戦で終わってしまった。試合後に女性のファンの方々から声をかけていただき、格闘ゲームには活性化のために女性にももっと入ってきてほしい！　と強く思ったのです。そして女性プレイヤーたちのためにも、ぜひ闘劇女性大会を開催してほしいと思います！

中野TRF
めくりがっ…!!
CAPCOM
グル
スイマセン…
イラスト 倉持結香

杏野はるな

海の王様

猛者通信 ～雪の魔王編～

ハリスン1号 それいけ駄菓子屋ゲーム博物館

担当編集変更に伴いヌギャッとタイトルを変えてみた我らであるが、これもひとえにwiiウェアで『エメラルディア』が遊べるようになった喜びの発露であり、燃焼プロの圧力マジパねえと脱腰する今日このごろ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物なぞ

まさ 今さらながら会社に11時出勤遅れるとコロヌ、という鉄の掟ができてしまい、出社前に駅前のゲームショッペル「ヴンヴン」で買い物ができないこの悲しさ。

ケソ カプコンから発売中のストリートファイター20周年記念画集はとても中身が濃いというウワサを聞いたので、みんな買うといいと思うんだ！　いやマジで。

タキョス この春不幸にも猛者に返り咲いていまった初代担当編集。最近は霞ケ浦から足が遠ざかっているが、wiiの『モハ』のせいでさらに遠くなりそげな予感。

FISH ON : 01

板橋戦記2009

War of Cerberus.

ケソ　いやあ、引っ越して以来、3年ぶりに板橋の地に戻ってきました。

まさ　我はケソの家で3日間耐久ドカポン合宿をやったとき以来だな。

ケソ　今日は3月に板橋にオープンした「駄菓子屋ゲーム博物館」に全突するって話ですか～。

まさ　ムス。話を聞くに、我が昔嗜んだ新幹線ゲームやスーパーカッペルゲームが大量展示してあると聞く。楽しみさな。

編集松浦　では、皆さんそろったことですし行きましょうか。

ケソ　あれ、なんで松浦君が居るの？　イタキョーは？

松浦　今日は某セガにてミーティングがあるらしいので、そちらの方に行かれました。

まさ　ふんぬぐるるる！　猛者の記念すべきヶリアル一回目だというのにこの体たらく。許るさーん！

ケソ　でもまあ、セガと猛者を秤にかけたら、当然そうなりますよね。

松浦　そういうことです。おんどれら、ガタガタ抜かすとシゴウしちゃるぞ。

まさ　ヒィッ！　怖っ！

板橋本町から徒歩10分ほどの板橋イナリ通り商店街。そこに伝説はあるッ！

店の前にはスーパーカー消しゴムやイベディ消しゴムのガチャガチャが！

入り口には豊富な駄菓子が取りそろう。500円あればほぼ全種類買えるぞ。

店内はホノボノッシュな空気が漂う。決して広くはないが密度が濃いぞ。

コインを弾くゲームやルーレット、簡易パチンコ台など、懐かしの機種がそろう。

ケソ　ちなみに、松浦君はネイティブ広島育ちらしいので、キレるとキャンティマクラッシュされますよ。中原ゲンばりに……。

まさ　ギギギ……堪忍や。

FISH ON : 02

カノンノの哀しみは深すぎた

The musoutensel.

松浦　こちらが駄菓子屋ゲーム博物館です。もっと大きな建物を想像していてたんですが、見た目は駄菓子屋そのものですね。

まさ　ムス。軒先にはガチャガチャ、入り口には駄菓子完備と、かなり昭和丸出しさなあ。

ケソ　あ、今日は日経新聞とトロステーションが取材に来てるみたいですよ。注目度が高いんですね。

まさ　ということは、次のトロステーション辺りで「ジ☆ダップセの二人も取材に来てたニャ」とかいわれてしまうわけか。

松浦　絶対に無いと思いますよ（晴れやかな笑顔で）。

まさ　ま、とりあえず中に入るか。

～進入開始～

ケソ　す、すげえええええ！　ド昔に遊んだ国盗りゲームやスペースシャトルが動いてる！

まさ　おお、記憶の奥底から蘇るあの戦いの日々……。まだゲイツもストリンガーも洟（ハナ）垂れ子ゼルだった時代の大いなる遺産さね。

松浦　種類の豊富さもですが、保存状態の良さに驚かされますね。

ケソ　は、はよ両替せな！　ポケットを10円玉で一杯にするきに！

まさ　おっと、その前にチェリオで喉を潤すのを忘れないようにしないとな。グビリ、グビリ……プハー。これぞ駄菓子屋の様式美さね。

並んでいるゲーム機は館長の岸昭仁さんが自ら集めたもので、壊れていた筐体を自らレストアして復活させたものも。もはや国宝級の重要文化財だ。

FISH ON : 03

セクションXの陰謀

A black plot

まさ　ほむ。ケソや、このコインゲーム『GRANDPRIX』でひとつ勝負してみないかね。

ケソ　ヘイヘイ！　俺はコインゲームの神童と呼ばれたほどのゴッドフリッパーですよ。気軽に勝負なんかしちゃったりしていいわけ？

まさ　フェフェフェ。我は幼少時にこの『GRANDPRIX』のムックを出そうと思ったくらいにやり込んだのを知るかね君。ブログでも攻略記事を載せてたくらいさね。

松浦　……あの、どこから突っ込んだらいいんでしょうかね。

ケソ　なんなら実力で判らせてあげますよ！　かかってこい！

松浦　えーと、これはコインをパンチャーでうまく弾いて、途中にある穴に落ちないようにゴールまで運ぶゲームのようですね。

まさ　いわゆる「新幹線ゲーム」のジャンルにカテゴライズされるタイトルさね。ちなみに、発売年は1976年、メーカーはさとみ……のちのサミーであるな。

ケソ　ナールM。よく見るとそこはかとなく『ザ・ランブルフィッシュ』の薫りがしますよね。

松浦　するわけ無いじゃろ！

まさ　それでは30円勝負といくか。我が手本を見〜せたらぁ〜。覇威也ーッ！

ケソ　おおっ、結構先まで進みましたね！　穴には落ちちゃいましたが。

まさ　最終コーナーにあたるラストの一発が難しいさね。強すぎても弱すぎてもクラッシュしてしまう……ここは気合いで抜けろ！（メスト風）

ケソ　レバーのスプリングを、どれくらい引っ張るかを目分量でチェックしておけば、3回もありゃあ極められますよ。2回は捨てプレイにして……と。

まさ　ホムス！　ケソ敗れたり！　駄菓子屋ゲームにそのようなリ・ロンは通用せぬわ！　1回1回の戦闘がラストバトルという、カノンノばりの決意が無いとこの、このコーナーは曲がれぬわッ！

松浦　だれですかカノンノって……。

まさ　心を無にしてコインを弾けば光明は見える……セイ、ハ！

キュピーン！（見事ゴール）

ケソ　すすすすすげえぇ！　本当にクリアしおった！

まさ　天の利、地の利、そして人の利、このすべてをそろえたときにこそ、この『GRANDPINX』を極めることができるのだ。

松浦　大げさ過ぎですよ。

今回のダップセバトル種目は『GRANDPRIX』。10円を弾いて遊ぶゲームだ。

マセル大勝利！　ゴールするのは実にムズイので、一度やってみてくださいよ。

両替機も味わい深いデザイン。家にある小銭をかき集めていくといいぞ。

FISH ON : 04

戦い終わって
〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　いやあ、結構満喫したさなあ。1プレイ10円なので、もりもり連コしてし、モウター。

松浦　昔はそんなに財力も無かったので、1日に1、2回しか遊べなかったですもんね。

ケソ　でも今なら1万円を全部10円に両替して遊べちゃうもんね！

松浦　それはやり過ぎな気も……。

まさ　じゃあ、事務所への土産で駄菓子でも買って帰るか。

ケソ　300円までにしましょうよ、駄菓子屋らしく。

まさ　オルラィ（巻舌）。まずはよっちゃんイカを……。

ケソ　あ、あれ？　やべっ、お金使いすぎて交通費すら無え！

松浦　あなた方は小学生ですか!!

（つづく）

ゲームでしこたま遊んだら、駄菓子を土産にするもよし。交通費は残しておけよ！

ゲーム小ゼル

ピキュン　ピキュン
ズダダダズダ
☆バイト中…
違う違う！
アァ〜〜あ…
おどき下さい私めが手本を!!
ピキュピキュピ
ダシダシダシ
ボガーボガボガボガ
そういう仕事はないの
シーマシェーン

お知らせ

うっす、イタキョ〜だ。皆さんお久しぶり。誌面リニューアルで数年ぶりにココに戻って来ちまいましたよ。イキナリ取材欠席したけど（笑）。まぁオレが復活したからには遅刻・遅筆は問答無用でフェイタリティなんでよろしこJ！　で、次回の猛者だけど、暖かくなってきて魚の活性も上がっているだろうから、一丁釣りにでも行ってやろうかと（公私混同）。さ〜てさっさと仕事終わらせて新エヴァでも打ちに行きますかね。

これが！！今回おジャマした「駄菓子屋ゲーム博物館」さんDA！

レゲーを超越した各種ゲームがズラリとそろう「駄菓子屋ゲーム博物館」は、板橋イナリ通りの「コン太村」内で絶賛開設中。ゲームだけではなく、駄菓子の販売や地域情報なども展示してあるので、ついでに周囲の町歩きをする際には拠点として活用できるぞ。最寄りの駅は都営三田線の板橋本町駅で、歩いて6〜10分ほど。詳しくはHPをチェック！

【ゲーム博物館】http://dgm.hmc6.net/

■【住所】東京都板橋区宮本町17-8

■【営業時間】：祝日10:00〜19:00　平日14:00〜18:00（火曜定休）

高齢ゲーマーからリアル小ゼルまで、だれでも楽しめるゾ〜！

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された三輪サンちゃんには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

開局記念!!

不定期連載コーナー

アルカディア探偵局

このコーナーは読者から寄せられた依頼に基づき
アーケードにまつわるあらゆる事を徹底的に追求する検証ページです。

今月の調査内容

今号からいきなりはじまったこの企画　いきなり故に当然調査依頼もまだ無い！　そんなわけで今回は、ゲームセンターの名物店員のちぬぞう氏と有名プレイヤーのふじい氏に協力してもらい、「ゲームセンターの楽しみ方」についての調査を決行

新シーズンのための
ゲームセンター講座

今回の調査局員

編集がもう

ライターよるよる

調査報告書 その1　すてきなゲームセンターの見つけ方

闘劇'08『アルカナハート2』の出場者であるふじい氏が上京してきた当時は、ゲーセン友達も少なかったそうだ。そんなふじい氏も今では多くのプレイヤーに愛される「有名プレイヤー」。ふじい氏いわく、「僕はインターネットを使って、好きなゲームが流行している場所を探しました。プレイヤーの方が運営している掲示板などを見ると、どこでそのゲームが盛り上がっているか分かったりするので便利です」とのこと。インターネットを利用しない手はない。家にインターネット接続環境が無い人は学校や職場のPCから検索してみるなどするといいだろう。

見てください。このコスチューム！　このポーズを!!　自分の「好き」をアピールできれば友達は向こうからやってくるかも。

調査報告書 その2　ゲームセンターマナー

いくら楽しくて賑やかなゲーセンだからといって、守るべきマナーは存在する。ちぬぞう氏いわく「筐体に八つ当たりしない、周りのお客さんの迷惑になるような行為を慎む。最低限のマナーにさえ気を付けてくれればOKですよ」とのこと。

ふじい氏は、「プレイ中の人にむやみに話し掛けない」というのを挙げてくれた。「ゲームに集中しているプレイヤーだとわずらわしく感じてしまうので、話し掛けていい状況か空気を読むことが大事ですね」とのプレイヤーならではのアドバイスをもらうことができた。

ゲームをプレイしている間はだれしも集中していたいもの。この二人に限っては常にこちら意識でしたが。

追加調査　ゲームセンターの楽しみ方

雰囲気の良さげなゲーセンに巡り会えたが、常連さん同士で仲良くしてて輪に入りづらい、なんてこともあるだろう。そんな場合はどうすればいいのか、ちぬぞう氏に聞いた。「ウチのようなアットホームなゲーセンでは、ぜひ店員と仲良くなってほしいですね。店員を通じてほかの常連さんと仲良くなるなんてこともあると思いますよ」と。確かに、いきなりプレイヤーに話し掛けるよりもハードルは低そうだ。氏は最後に「ただし、かわいい女の子プレイヤーは紹介しないぜ！」とも……。

店員さんと仲良くなるのもゲームセンターを楽しむコツ。Yes,Fallin' Love!!

今月の協力店舗

ゲームプラザ　ジョイボックス

東京・[illegible]

夜は『鉄拳』や『MELTY BLOOD』の対戦で盛り上がっており、『QMA』なども心地よい環境でプレイできるゲームセンターだ。ホームページ（http://www.geocities.jp/joy_box_123/）に分かりやすい来店方法が記載されているので参考にしよう。

～調査を終えて～

ちぬぞうさんのキャラが濃すぎて、数時間の取材で完全燃焼したよるよるです。この記事からゲーセンを見つける楽しさが伝わればいいなと思います。もし、近くに行ったことのない小さなゲーセンがあったら、勇気を出して扉を開けてみてほしいです。意外な発見や、一生のゲーム仲間が見つかったりするかもしれませんよ。

全身タイツ（本人私物）を装着したちぬぞう氏。意味もなくカリスマ性溢れるこのポーズを見よ！

局長からの一言

うじうじ悩むな、小僧ども。ゲーセンに行け！

調査依頼募集

このコーナーでは皆様の依頼を募集しております。アーケードにまつわるさまざまな疑問を当探偵局までお送りください。
本書ハガキの自由欄からの依頼も可能です。

ハガキのあて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「アルカディア探偵局」係

本書ハガキには切手は不要です!!

調査こぼれ話

ゲームプラザジョイボックスのカウンターに居るちぬぞうさんを見つけたら、「アルカディア」の探偵局を読みましたと話し掛けてみよう。きっと優しくしてくれるはずだ！　本人が言うには、基本ツンデレ属性らしい。

スペースハリアー(1985 SEGA)

たまにはマジメな敬体で

C・LAN

突き抜けるようなセガカラーの世界で

え〜、先に断っておきますと、一発目にして完全なおっホイレビューになってしまうことをご容赦ください。自分がゲーセンデビューしたのは高1の春。中学時代は校則でゲーセンが禁止されていて、先生がよく見回りに来てました。うっかり見つかろうものならマルコメ頭にされるという、今ならいろいろと問題がありそうな日常でした。そんな抑圧もあってか、アーケードゲームには非常に強い憧れがあり、禁止令が解けてからはほぼ毎日通うようになりました。当時はちょうど『沙羅曼蛇』(コナミ)が出たばかりで、専用筐体から流れるステレオサウンドは店全体に響き渡るほどの大音量！　何周もできるプレイヤーはヒーローみたいな存在で、自分も大勢の子ゼルに交じって食い入るようにプレイを見ていたもんです。

『スペースハリアー』はその時点では発売から少したっていて、真紅の筐体が鮮やかな『ハングオン』と一緒に並んでいました。ただ、プレイ料金が高いことと気恥ずかしさから、最初は手を出しにくかったことを強く覚えてます。ある日、ついに腹を決めて遊んでみるも、シートベルトをするのも忘れて、何が何だか分からないうちにゲームオーバー。でも、そのときに感じた凄まじい疾走感と、巨大な敵がガンガン押し寄せる迫力は強烈なインパクトを残し、「もっと先を(自力で)体験してえ！」と心の底から渇望して、それからは猿のようにやり込みまくり。最後は

TOP 20122921　SCORE 20173450　STAGE 17

スコア稼ぎも含めて、ノーミスとかロースコアとか、いろんな遊び方を模索するようになりましたが、モトが凄まじくヘタだったので、初のクリアまでには1年近くもかかってます。その間には『アウトラン』も登場。当時のセガゲーは青と白のロゴが示すように、まさに晴れ渡る夏の青空のイメージ。原色を使ったカラフルなゲームが多く、とても垢抜けた感がありました。セガはその後も『VF』や『三国志大戦』などで一時代を築いた存在感の大きいメーカーですが、やっぱり体感ゲーム時代が個人的にはセガの黄金期です。たぶん死ぬまで。もちろん思い出補正はバリバリですがね。

スペハリレーダーチャート

ドラゴンラン度…本作の舞台はドラゴンランドというのだ。
アチョー度…アドリブ度。ドラゴンチャンのかけ声が元ネタだ。

のゲームなのは「初めてハマったア……」マークⅢ版はダイヤ型に動く「ハリアー避け」が通用しない激ムズ仕様!?

俺にゲームを語らせろ!!

だれしも思い入れのある“俺だけの心のゲーム”があるものだ。そんなゲームに対する気持ちを思う存分アツく語ってもらおうではないか!!

『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』がゲームセンターに姿を現したのは、僕が恋愛シミュレーションゲームにハマりはじめた十代のころ。すごろく状のマップをルーレットで出た目の分だけ前進し、止まったマスで出会ったヒロインが出題してくるクイズに答えることで好感度を上げるという、何とも心憎いゲームシステムに見事に乗せられ、ひたすらプレイしていました。クイズの難易度が、当時発売されていた他のクイズゲームと比べるとかなり良心的で、難し過ぎず優し過ぎず。お目当てのヒロインのところに止まるために必要なルーレットの目押しも、慣れれば簡単にできるんです。プレイヤーのことを楽しませようとするメーカーさんの親切さをひよっこゲーマー心が身に感じて、うれしくなったものです。

このゲームの素晴らしさを語る上で外せないのが何といってもシナリオの面白さ。初プレイで攻略した清純派美少女の森永めぐみちゃんのシナリオでは、モデルとしてスカウトされ、どうしようか悩んでいる彼女に、やってみたらと格好よく励ますシーンがあるんですが、僕だけのアイドルだっためぐみちゃんが、皆のアイドルになってしまうかもしれないというしっと心をメラメラさせたのは僕だけではないはず。ゲーム内の「僕」に向かってそこは止めるところだろうとモニターの前で思いつつも、実際に同じ状況になったら現実の僕も「やってみたら」とか格好つけちゃうんだろうなぁと、自分自身とゲーム内の「僕」を重ね合わせてみたりと大ハマリ。ギャルゲーが数多くリリースされている今日においては、目新しさは無いシナリオかもしれないですが、今プレイしても、「お約束」の良さというものを味わってもらえること間違い無し。クイズとギャルゲーのドキドキ感が合わさることで、こんなにも胸がキュンキュンする素敵なゲームが出来上がったんです！　書きたいことはまだまだあるのですが、スペースが少なくなってきたようです。なので最後にひとつ大事なことを言って締めようと思います。最強にキュートな妖精さんは僕の彼女ですから、そこんとこヨロシク！

妖精さんは……版では攻略不可……だが、家庭用……はかわいすぎる!!

虹色レーダーチャート

(単位:人)

……を……ったのはこ……今でも十分楽しめる……家庭用や携帯アプリでも……できますよ！

あなたがやるのよ!(by妖精さん)

よるよる

萌え担当に立候補!

『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』(1996 CAPCOM)

アルカディア誌面 リニューアル期間中のお知らせ

今月より始まりました誌面全面リニューアルにより、このANAも来月号においてページリニューアル致します。

タイトー発表会

http://www.taito.co.jp/

3月26日、東京都千代田区の秋葉原UDXにて、タイトーの新製品発表会が開催された。会場には代表取締役社長の和田洋一氏をはじめ、タイトー各事業部の関係者が登場。2009年度からタイトーの直営アミューズメント施設を中心に展開する「ハッピープロジェクト」の詳細や、アーケードゲームや家庭用ゲームの新作タイトルを紹介した。「ハッピープロジェクト」のテーマは「思い出づくりのお手伝い」。サービスを一方的に押しつけるのではなく、お客さんの思い出づくりに対してサービスを提供するということが大事だと、和田社長は語った。

タイトーアーケードタイトル群

- **セニョール　ニッポン!**
（パーティーゲーム／稼働中）
- **ホッピングロード**
（体感型ホッピングレース　稼働中）
- **エレベーターアクション デスパレード**
（アトラクション型ガンシューティング　年内稼働予定）
- **ホーンテッド　ミュージアム**
（シアター型ガンシューティング／年内稼働予定）
- **ミュージックガンガン!**
（音シュー／年内稼働予定）
- **OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)**
（体感ゲーム／発売未定）
- **サイバーダイバー**
（ネットワーク型FPS／年内稼働予定）

（**上左**）壇上の和田社長。（**上右**）イベントに飛び入り参加となった有野課長。（**下左**）会場に収まりきらないほどの来場者。（**下中央**）当日は現在稼働中の『ホッピングロード』を始め数々の新ゲームが展示された。（**下右**）新作ゲームとは別にレトロゲームのコーナーも用意された。

『ストIV』全国大会DVD発売

http://www.capcom.co.jp/sf4/

1月18日に品川で開催された「闘志再撃"拳を燃やせ"ストリートファイター IV公式大会」。この、全国から集結した猛者たちの熱い闘いを収録したDVDが、エンターブレインより好評発売中だ。見どころ満載の決勝トーナメントはもちろん、当日に行なわれた予選大会も含めた全128試合を完全収録！　決勝トーナメントへ勝ち進んだ選手たちの闘いの軌跡をたどることができる。また、大会で注目を集めた一番を、その勝者と敗者とともに振り返る感想戦も収録。勝負を決めた「あの一撃」が繰り出されたとき、選手は何を思っていたのか!?

闘志再撃"拳を燃やせ"ストリートファイター IV全国大会DVD
発売中
価格：5,040円（税込）
発売：株式会社エンターブレイン

PRESENT

『三国志大戦3』大会開催中

http://www.sangokushi-taisen.com/

『三国志大戦3』の公式エリア大会、羅刹への道が現在開催中！　この大会は全国を九つのエリアに分け、それぞれ多数の店舗で予選大会を実施。それを勝ち抜いた代表者たちによって、エリア決勝が争われるというもの。全国大会とまではいかないが、各エリアでの最強君主が決定するのだ。

店舗予選はすでに始まっているが、5月10日まで実施されている。参加賞もあるので、一度は参加してみてはいかがだろうか。また、5月23日からは各エリアの決勝が開戦。上級君主の技を観戦しに行くのもいいだろう。興味のある人は、公式ホームページのスケジュールをチェックしてみよう。

PRESENT

『KOF』TCG登場

http://ws-tcg.com/products/kof.html

さまざまなゲームやアニメのキャラクターが登場する対戦型トレーディングカードゲーム『ヴァイスシュヴァルツ』に、あの『KOF』が参戦！　入門用のトライアルデッキ（カード内容は固定）が6月27日に。オリジナルデッキの構築に必要なブースターパックが、7月18日に発売される。

トライアルデッキ
THE KING OF FIGHTERS
カード50枚入り構築済みデッキ
価格：1,300円（税込）
発売日：6月27日

※カードデザインは開発中のものです。

PRESENT

ナムコ・ナンジャタウン情報（池袋）

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）では、100種類以上のプリンが一堂に会する「プリン博覧会2009」を9月13日（日）まで開催中。

過去のプリンイベントで受賞実績のある王道プリンから、新食材やアイディアでプリンの既成概念をくつがえす「ニューウェーブプリン」まで、ありとあらゆるプリンを堪能できる。なかでも、麺状に加工したプリンをカラメルにつけてツルツルッと食べる「プー麺」や、なんと1日ひとつ限定の巨大プリンはインパクト抜群！まだ見ぬプリンとの出会いがあなたを待っているぞ。（7日前までに要予約）

さらにナンジャタウンではゴールデンウィーク期間中の5月6日（水）まで、スペシャルイベント「ナンジャ★マジックシアター 2009」を開催！人気マジシャンふじいあきらによる、驚きと笑い、そして夢のような魔法に満ちたエンターテイメントステージをぜひ観覧しよう!!

PRESENT

[illegible]

東京ジョイポリス情報（お台場）

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

お台場の東京ジョイポリスでは5月10日までの期間中、ゴールデンウィークイベント「ジョイポリスBフェスティバル'09」を開催！　これは「ビックリ」や「爆笑」、「ブレイク」といったさまざまな「B」をキーワードにしたコンテンツが楽しめる、スペシャルイベントだ。

ブレイク中のエンターテイナーが登場するメインイベント「Bフェスライブ」をはじめ、ビックリアトラクション『ストーム ジー』や期間限定の「びっくりぐるぐるグルメ」などが登場！また、5月2日から6日までの期間中は、オープンが10時から9時に変更されるため、たっぷり遊ぶことができるのだ。五感と好奇心を刺激するたくさんの「B」とともに、楽しいゴールデンウィークを過ごそう!!

ジョイポリス Bフェスティバル '09

ただいまブレイク中の鳳川アトムやWエンジンなどさまざまなタレントが出演予定。

PRESENT

[illegible]

Video Game Music Laboratory

THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 03

完全新曲、カバー曲、ゲームで使用された曲の新録バージョンなど、毎回盛りだくさんな内容の『MASTER SPECIAL』シリーズ。第3弾は如月千早とPSP版のライバルキャラ、我那覇響をフィーチャー。楽曲だけでなく、レアな組み合わせがたがいの新たな魅力を引き出しているトークパートにも注目。

こちらの商品を[illegible]名様にプレゼント！　応募方法は2ページを参照

THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 04

第4弾は萩原雪歩と四条貴音のPSP版『ミッシングムーン』コンビが担当。今回も楽曲＋トークの15トラックの大ボリューム。ファン投票で選ばれたカバー曲は雪歩が「[illegible]」、貴音は「やさしい両手」。ドラマで主題歌と「[illegible]」のED曲という『アイマス』ならではの[illegible]セレクション。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●5月稼働予定タイトル		
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス	ケイブ	シューティング
●今春稼働予定タイトル		
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン ホビホックス	対戦格闘
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
アイドルパラダイス	サクセス/AMI	パズル
●6月稼働予定タイトル		
DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live	セガ	競走馬育成SLG
ラジルギ ノア	マイルストーン	シューティング
●7月稼働予定タイトル		
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
jubeat ripples	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
[NEW]ホースライダース2	KONAMI	競馬カードゲーム
●今夏稼働予定タイトル		
バラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦シューティング
豪血寺一族 先祖供養	アトラス	2D対戦格闘ゲーム
ひぐらしの哭く頃に　雀	AQインタラクティブ	ドラマティック麻雀
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
ザ☆ビシバシ	KONAMI	バラエティゲーム
ぶろっくぴーぼー	セガ	リアルブロック・ビデオゲーム
ホーンテッド ミュージアム	タイトー	シアター型ガンシューティング
ミュージックガンガン	タイトー	音シュー
トラブル☆ウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～	タイトー／冒険企画局	シューティング
[NEW]THE KING OF FIGHTERS 2002 UltimateMatch	SNKプレイモア	2D対戦格闘ゲーム
●今冬稼働予定タイトル		
[NEW]シャイニング・フォース　クロス	セガ	[illegible]RPG
●2009年稼働予定タイトル		
ボーダーブレイク	セガ	ネットワークロボットウォーズ
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
[NEW]サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS
●稼働日未定タイトル		
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことをことを目的としたコーナーです。

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン FAQ

Q. アルカディアクーポンって、本当に使えるの?

A. 「ただの紙切れなのに、タダでゲームができちゃうなんておかしい!」そう考えるのは自然なことだと思いますが、本当の話です。

Q. ゲーセン側は損するだけじゃないの? その分、アルカディアがゲーセンにお金を払っているの?

A. そういうわけではありません。というのも、「お店に来て、クーポンで1回遊んですぐ帰る」というお客さんはあまり居ません。たいてい、2回、3回は自分のお金で遊んでいきます。

そうすると、お店としては利益につながるわけですね。なので、お店が損ばかりしている、ということはありません。

Q. なんだか使うのが恥ずかしいんだけど……。

A. いざ使うとなると、店員さんに話しかけないといけないので、そこで尻込みしてしまう人もいますよね。クーポンを使ったからどうのこうのと気にするような店員さんは居ないので、安心してください。

Q. どんなサービスを受けられるの?

A. お店によって異なりますが、ビデオゲームの場合「スタンプ1個＝1プレイ」と設定しているお店が多いようです。

ビデオゲームと、大型筐体やメダル機とでは違ったサービスを提供しているお店もあります。なので、クーポンを使うときは、まずお店の人にサービスの内容を聞いてみましょう。

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。

また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340
E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン コピーすると使用できなくなります

アルカディア➡ゲームセンター

21-05.29 4月30日から まで

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

詳しくはお店の人に聞こう!

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗名	電話番号
北海道	
クラブセカ 札幌	☎011-512-1868
クラブセガ 新道	☎011-789-7722
BIG BANG 函館	☎0138 54-7100
青森県	
ファイターズK ONE八戸店	☎0178 24 9911
岩手県	
ハロ盛岡店	☎019 643 2872
宮城県	
スーハーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セカ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッシスクエア	☎023 624-3344
福島県	
スーハーヒンコ郡山店	☎024-935 2388
THE 3RD PLANETヒホット福島店(※4)	☎024 526-3536
茨城県	
フレヒシャイカム[illegible]	☎0295 52 4444
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73 0551
群馬県	
THE 3RD PLANET[illegible]店 4	☎027 310-6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048 844 8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924 0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
トライアミューズメントタワー	☎03-5295-2345
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
フレイラント ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールトフロンティア三ツ境店	☎045 365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎[illegible]
富山県	
フレイラント 掛尾	☎076-424-7543
セカ ワールト富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A 七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイラント江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アヘニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームハニック甲府	☎055 231-0829
長野県	
アミュースメントハークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールト 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026 231 5015
岐阜県	
セカ ワールト 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎[illegible]
静岡県	
GAME USA	☎054 624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントフラザ マルシン	☎0586-25-5001
おもしろラントAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セカ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
フレイハート 50 春日井店	☎0568-52-8240
フレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
タウンタウン	☎0532-64 2939
三重県	
セガ ワールト 生桑	☎0593-32-9988
セカ アリーナ 兵大津	☎077-523 7015
滋賀県	
セガ ワールト 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメントシャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース フラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーハーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi[illegible]二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKA III(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームセンター 葡萄屋 山本店	☎0729-99-4337
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームフラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-[illegible]
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073 480-5111
鳥取県	
スーハーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37 3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
岡山県	
岡山ジョイナス	☎086 232 3790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミュースメント ハークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933 0307
徳島県	
エンゼルランド[illegible]店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎0[illegible]-54-1930
香川県	
ゲームステーシ ヒート	☎087-868-6007
セカ ワールト 高松	☎087-866-9526
マックスフラサ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
愛媛県	
GAME ショコラ	☎090-4339-1593
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンホ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーハーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
ハイテク セカ 七隈	☎092-861-4856
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092 474 2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セカ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーハーケーム チャレンシ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETシャングルハーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	372.9pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	284.1pt.
3	ブレイブルー <アークシステムワークス>	256.1pt.
4	すっごい!アルカナハート2 ～転校生あかねとなずな～<エクサム>	206.7pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	179.4pt.
6	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	121.3pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	116.5pt.
8	Virtua Fighter5 R <セガ>	80.2pt.
9	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd Strike <カプコン>	77.5pt.
10	タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES<カプコン>	62.1pt.

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	322.2pt.
2	beatmania IIDX 16 EMPRESS <KONAMI>	253.8pt.
3	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	251.1pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	233.4pt.
5	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	231.8pt.
6	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	156.9pt.
7	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008<セガ>	101.7pt.
8	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity <KONAMI>	62.2pt.
9	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	60.7pt.
10	太鼓の達人12 <バンダイナムコゲームス>	52.8pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

大人気を博した『G vs.G』の続編が、見事初登場で2位にランクイン! 新システム「NEXTダッシュ」により、対戦の熱さもますます加速! 今春の最も注目すべき一作だ。

原作のファンから対戦好きのユーザーまで、幅広い層に支持されているのが本作の強みだ。

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●**集計協力店舗(50音順)**:大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/モンキーハウス本館 ほか

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年5月版

※掲載されているイベント内容は、事前に予告なく変更される可能性があります。イベントに足を運ぶ前に、店舗や主催者の方にご確認ください。
※ここに掲載されているイベント以外にも、「月刊アルカディア」公式ページで多くのイベント情報を紹介しています。
→http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/location_event_list.cgi
※闘劇'09予選イベントにつきましては、P98・99に別途掲載しています。

北海道

★クラブセガ新道
札幌市東区伏古10条5-2-7 ☎011-789-7722
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

日付	時間	内容
5/2	16:00	鉄拳6BR 大会 ◆先着16名 カード必須
5/9	12:00～17:00	VF5 公式オープンバトル ◆カード必須
5/10	16:00	GCB0083 大会 ◆先着16名 カード必須
5/16	14:00	WCCF IC 07-08 店舗大会 ◆先着16名 カード必須
5/17	16:00	VF5 R 公式大会 ◆先着64名 カード必須

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://np.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	内容
5/23	14:00	Answer×Answer2 大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堤143 ☎022-383-1811

日付	時間	内容
5/17	16:00	Gvs.G NEXT 店内大会
毎週金曜	21:00	VF5R 店内大会
毎週土曜	11:00	戦場の絆 店内大会 ◆受付9:00
毎週土曜	21:00	鉄拳6BR 店内大会

※特記無い場合は開始1時間前受付 詳しくは店内POPを参照

福島県

★スーパビンゴ郡山店
郡山市愛宕町3-1 ☎024-935-2388
http://avalonsgate.net（大会主催側）

日付	時間	内容
5/17	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル32 ◆受付11:00より 定員24名 参加費500円 詳細はHPにて

栃木県

★セガワールドフェアー
栃木市都和町2-25 ☎0282-25-0204
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

日付	時間	内容
5/9	20:00	VF5 R 公式大会
5/23	18:00	VF5 R 公式オープンバトル

★つるまき
宇都宮市宿郷町217 ☎028-634-2839
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

日付	時間	内容
5/2・30	14:00	ブレイブルー 1on1リーグ大会 ◆キャラ固定 実況、録画アリ、参加賞アリ 参加費200円
5/4	14:00	北斗の拳2on2ランダムあっせん大会 ◆早稲田式 バグ昇龍、ザ・ワールド禁止 参加費:200円
5/9・23	12:00～15:00	ブレイブルーフリープレイ対戦会 ◆勝っても負けても一回交代、参加賞アリ 参加費200円
5/16	14:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆勝ち抜き2on2 チームあっせん、実況録画 参加賞アリ 参加費:200円

茨城県

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

日付	時間	内容
8・9の日	終日	パークの日 格ゲー全台2クレサービス ◆8・9・18・19・28・29日開催
5/10	14:00	QMA6 店内大会 ◆BBMルール改（詳細は店内掲示にて）
5/16・30	19:00	鉄拳6BR フリープレイ対戦会 ◆1000円5時間フリープレイ（最低実施人数8人）
5/29	20:00	鉄拳6BR 2on2大会 ◆早稲田式 ペアあっせん有り

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

日付	時間	内容
5/24	15:00	QMA6 トーナメント大会 ◆詳細は当日発表

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	内容
5/3	15:00	Gvs.G NEXT 2on2大会 ◆参加料無料 チーム内の同機体不可 キャラ変更不可
5/10	14:00	KOF95シングルモード大会 ◆参加料はチームモード大会と合わせて100円（片方参加でも100円）
5/10	16:00	KOF95チームモード大会 ◆参加料はシングルモード大会と合わせて100円（片方参加でも100円）
5/17	15:00	アカツキ電光戦記 大会 ◆参加料無料 キャラ変更不可

★THE 3RDPLANET 昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414
http://www.hukusensha.jp/3rdplanet/

日付	時間	内容
5/3	15:00	麻雀格闘倶楽部7大会 ◆定員15名 参加費100円
5/10	14:00	湾岸ミッドナイト3DX 大会 ◆定員16名 参加費100円
5/17	14:00	ドラムマニアV6 大会 ◆定員16名 参加費100円

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルラうら2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	内容
5/3・4・6	19:00	ガンダムシリーズ大会 ◆3日 Zガンダム DX、4日SEED-D、6日 Gvs.G すべてタッグトーナメント 機体変更無し
5/24	19:00	ブレイブルー 大会 ◆2on2 チーム内同キャラ禁止 キャラ変更無し
5/31	19:00	Answer×Answer2 大会 ◆タッグ戦

★クラブ セガ 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

日付	時間	内容
5/2	15:00	侍魂天下一剣客伝大会 ◆スピリッツ変更あり
5/3	15:00	ランブルフィッシュ 2大会
5/4	15:00	ハバⅡ 大会 ◆モード変更なし
5/5	15:00	月華の剣士2 大会 ◆剣質変更あり

★クラブセガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03－5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

日付	時間	内容
5/2	10:00～15:00	VF5 R 公式オープンバトル ◆カード必須
5/3	10:30	VF5 R 公式大会 ◆カード必須 定員先着64名

★G-link渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

日付	時間	内容
5/3	18:00	三国志大戦3大会 ◆カード制限なし
5/6	18:00	GCB0083大会 ◆コスト上限1400
5/10	18:00	LoV大会
5/17	18:00	GCB0083大会 ◆パイロット過性8以下 コスト上限1200

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	内容
5/3	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ
5/16	17:00～18:00	VF5 公式大会 ◆カード保有者のみ 定員16名

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://avalonsgate.net（大会主催側）

日付	時間	内容
5/17	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル32 ◆受付11:00より 定員24名 参加費500円 詳細はHPにて

福井県

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/

日付	時間	内容
5/29	20:00	ダーツフェニックス大会 ◆参加費100円 トーナメント制 詳細は店内POPにて

★JOYLAND江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/emori/

日付	時間	内容
5/9	18:00	GGXX∧CORE ◆参加募集16名 トーナメント方式
5/17	18:00	三国志大戦3 ◆参加募集24名 トーナメント方式

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://avalonsgate.net（大会主催側）

日付	時間	内容
5/17	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル32 ◆受付11:00より 定員24名 参加費500円 詳細はHPにて

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717

日付	時間	内容
5/17	17:00	QMA6 大会 ◆受付15:00
5/24	12:00	湾岸ミッドナイト 大会 ◆受付11:00

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	内容
5/10	15:00	MBAA 大会
5/17	19:00	WCCF 大会
5/24	15:00	湾岸ミッドナイト 大会
5/30	19:00	MBAA 大会

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030

日付	時間	内容
5/2	15:00	MBAA 大会
5/16	15:00	MBAA 大会
5/24	15:00	ブレイブルー 大会
5/31	15:00	すごカナ2 大会

大阪府

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06 6317 0433
http://www.challenger.jp/

日付	時間	内容
毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	ブレイブルー 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

日付	時間	内容
5/8・22	18:00	G vs.G NEXT大会
5/9・23	18:00	三国志大戦3大会
5/15・29	18:00	MBAA大会
5/16・30	18:00	LoV大会

★セガワールド今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://avalonsgate.net（大会主催側）

日付	時間	内容
5/17	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル32 ◆受付11:00より 定員24名 参加費500円 詳細はHPにて

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	内容
5/9	17:00	第2回ブレイブルーランダム2on2大会
5/30	17:00	第12回ブレイブルー 大会
毎週金曜	18:00～23:00	ブレイブルー フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
毎週金曜	19:00～23:00	アカツキ電光戦記AA フリープレイ対戦会 ◆参加費300円

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

日付	時間	内容
5/17	14:30	WCCF 大阪スーパーカップ ◆参加費1200円、詳細はhttp://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=bbb_4

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

日付	時間	内容
5/17	17:00	MBAA 大会
5/24	17:00	Fate 大会
5/31	17:00	MBAA 2on2大会 ◆参加費100円（1チーム）大会後フリープレイあり
土・日・祝	10:00～15:00/17:00～22:00	フリープレイイベント ◆MBAA、Fate、ブレイブルー、参加費500円 大会時は大会終了後から受付。

※特記無い場合、大会は受付16:30、参加費無料

今月のピックアップ1

第三回アカツキ電光戦記Ausf.Achse公式大会

第三次電光大戦
Der Dritte Raum（デア・ドリッテ・ロウム）

■協賛：
SUBTLE STYLE（http://subtlestyle.net/）
■主催・運営・会場：
KO-HATSU（http://www.ko-hatsu.com/）
■開催日程：
5月2日（土）12:00～1on1/15:00～2on2
5月3日（日）12:00～3on3/15:00～紅白戦
■備考：参加費一人500円（1日）
参加者に公式書き下ろしポストカード進呈
WEBからの事前エントリー推奨 定員無し
チーム戦はメンバーあっせんアリ
※ルール詳細は店舗まで確認のこと
■問い合わせ先：
☎06-6352-3007
mail：info@ko-hatsu.com（担当：松井）

おなじみ「電光大戦」も既に3回目！

今月のピックアップ2

第1回ラクゾー杯
三国志大戦3 大会
～これがラクゾーの奥義です～

■会場：
アミューズメントシティラクゾー
■開催日程：2009年5月3日（日）
■開始時間：13:00～
■備考：
参加費一人300円（参加賞あり）
トーナメント方式
■店舗URL：http://www.rakuzo.jp/
■問い合わせ先：☎0476-40-7788

千葉県内最大級のアミューズメント施設にて、「三国志大戦3」の大規模大会が開催されるようだぞ！
本誌でもおなじみの「仁義なき青井」氏、「STO」氏らといったトップランカーたちも出場を予定しており、本作のファンには要注目のイベントになりそうだ。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

5/10	18:00	VF5 R 公式大会 ◆受付10:00～17:30 定員32名・参加費100円
5/17	15:00	QMA6 店内対戦大会 ◆受付13:00～14:30
5/24	15:00	ブレイブルー 大会 ◆受付14:00～14:50
5/24	16:00～21:00	VF5 R 公式オープンバトル

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

5/2	18:00	ストⅢ3rd 大会
5/16	18:00	ストⅢ3rd 大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

5/23	20:00	LoV 大会
5/30	20:00	悠久の車輪 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

5/3	15:00	MBAA 大会
5/9	19:00	V.セイヴァー 大会 ◆同日V.セイヴァー 50円2クレ(終日)
5/10	15:00	カプエス2 大会
5/17	15:00	ブレイブルー 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週木曜	20:00	今出屋鉄拳6BRランバト ◆参加費100円

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

5/16	20:00	ブレイブルー大会 ◆シングルトーナメント形式
5/24	19:00	Answer&Answer2 大会 ◆トーナメント方式

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

5/17	15:00	餓狼伝説スペシャル大会
5/23	20:00	ストⅣ中級者以下限定大会 ◆BP20000以下 カード登録必須
5/24	15:00	ストⅣ大会
5/31	14:00	ブレイブルー＆GGXXΛCORE大会 ◆ブレイブルー大会終了後にGGXXΛCORE受付

広島県

★プロパックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

5/4	15:00	MBAAランバト ランダム2on2 ◆早稲田式
5/5	15:00	すごカナ2ランバト ランダム2on2 ◆早稲田式

5/10	15:00	ブレイブルー 大会
5/24	15:00	GGXXΛCORE 3ON3 大会 ◆同キャラチーム不可

香川県

★MAXPLAZA善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

5/4	19:00	LoV 大会 ◆全国大会方式風の予定
5/5	19:00	Gvs.G NEXT 大会
5/17	19:00	三国志大戦 大会 ◆詳細は店頭にて
5/23	19:00	Gvs.G NEXT 大会

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

5/3	15:00	MBAA 大会
5/6	15:00	すごカナ2 大会
5/30	15:00	すごカナ2 大会
5/31	15:00	北斗の拳 大会

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

5/17	14:00	VF5 公式大会

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先
⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月上旬)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

2009年3月開催分

●宮の沢ちえりあ(北海道)
◇beatmania IIDX 15 大会 3/7・10名
優勝:MT.123 2位:$3284＄ 3位:U-TAS

●スガイコトニ(北海道)
◇DDR X、耐久DDR～Forever～ 3/28・24名
優勝:T.T-AHT 2位:Special Enagy 3位:悲劇

●セガワールドフェアー (栃木県)
◇VF5 R 公式オープンバトル 3/28・53名
優勝:壁 (アイリーン) 2位:花紀 京(ジャッキー)
3位:BLACK WING (ジャッキー)

●スーパービンゴ郡山店(福島県)
◇アヴァロンの鍵 SDB30 3/15・12人
優勝:セルシウス 2位:ARK 3位:ツクヨミ

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)
◇QMA6トーナメント大会 3/22・10名
優勝:OSENTA 2位:かすていら 3位:たこぼうず

●セガワールド飯能(埼玉県)
◇GGXX ΛCORE大会 3/22・17名
優勝:とるぞ(エディ) 2位:Blood 3位:あたしン血

●大久保アルファステーション(東京都)
◇Gvs.G NEXT 2ON2大会 3/22・22名
優勝:ハマグリさん&がすまん(エピオン&ヴァーチェ)
2位:豚んきゅん&カツオ 3位:よーこー&メガネ2

●新宿スポーツランド本館(東京都)
◇ガンダムSEED-D スポラン杯 6on6団体戦 3/1・78名
優勝:「～シャイニングフォース～」(レコルト/ナス/ユウタ(サル)/シャルロッテ/でレ/七星) 2位:「おだむ⇒オナキム」(キタハラシ◎ジ/キ○ハラシンジ/ミスティー/暁の翼/ノ/トモ)
◇GCB0083 スポランデラーズ紛争 3/7・15名
優勝:ミトキチ 2位:シデン・カワニシ
◇GvsG シャッフル大会戦 3/7・24名
優勝:ショウ(ウィングゼロ)/ほっぴお(F91) 2位:カモ(ガンダムmk-2)/チゲ1号(ガンダムZZ)
◇レディース全国への道 3タイトル(初・中級者)合同イベント大会 3/8・24名
・ストリートファイターⅣ 優勝:べた(ルーファス)
・GGXXΛCORE 優勝:梓(ディズィー)
・ブレイブルー 優勝:りん(ノエル)
◇ガンダムSEED-D ホワイトデー杯 6on6団体戦 3/14・36名
優勝:コマネチマン、再び(・∀・)/隊長、らりこ、バキューム、アベル、おだむ、コマネチマン) 2位:名古屋リターンズ/○☆○、バッチー、ファイヤー、NAGOYA、三枚刃、しゅんちゃんちゃん
◇ブレイブルー BBR 2on2団体戦当・予選 3/20・38名
優勝:オレは、H.O(エイチマル)とはマブダチだからよ!/H.H(レイチェル) サトシ(タオカカ)
◇ブレイブルー BBR 2on2 団体戦決勝 3/20・16名
優勝:ライオン丸/ sakuma (ジン)、ケバ(ニュー)
◇ブレイブルー G3外伝 3on3 団体戦 3/22・69名
優勝:ハラグロでワッショイ!/ハラグロ(タオカカ)、チキン(レイチェル)、イノウエ(ニュー)
◇GCB0083 ザクジム限定戦 3/25・14名
優勝:まきろ 2位:キラ・トマ

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵 SDB30 3/15・24人
優勝:霧沢 2位:Nishi 3位:ゼロ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第4回 ブレイブルー大会 2/8・19名
優勝:いばら(カルル) 2位:セス(ジン)
◇第3回MBAA定期大会 2on2 2/15・21名
優勝:TTK 2位:終神
◇第24回 VF5公式大会 2/22・27名
優勝:あき助 2位:空港前ちょっきー
◇第1回Gvs.G NEXT 大会3/29・28名(14チーム)
優勝:リボンS/リボーンズヤグマーク&ぱんずり 2位:平澤ラーメンS/カズマ&New社長

●JOYLAND江守店(福井県)
◇GGXXΛCORE 大会 4/4・11名
優勝:エクセル(ポチョムキン) 2位:もげ

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵 SDB30 3/15・22人
優勝:ハルウララ 2位:観夏 3位:ごんぶと

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦3 大会 3/7・11名
優勝:あめ 2位:眠れる羊
◇LoV 大会 3/14・10名
優勝:獅子 2位:キバ

●KO-HATSU (大阪府)
◇第3回ブレイブルー 2on2大会 3/8・23名
優勝:オバマ、リバイア(ニュー)、JAGER (レイチェル)
2位:日向君の強引なドリブル/ HeartNana、あべし
◇第10回ブレイブルー大会 3/28・15名
優勝:リバイア(ニュー) 2位:にゃも
◇闘劇覇者さるすべ杯'09 −1on1− 3/28・18名
優勝:きゅう食(ソフィーティア) 2位:北千里
◇闘劇覇者さるすべ杯'09 −3on3− 3/29・17名
優勝:ともふみ実況クラブ/おおさか(真喜志)、刑事長(御剣)、カレー (キリク) 2位:草食男子 西井、黒Q

●ハイテクランドセガアピオン(大阪府)
◇ストⅣ 2on2大会 3/29・14チーム(26名)
優勝:フンドシ/ナガブチ(E・本田)、シャンソン人形(豪鬼)
2位:スーパー○○○ブラザーズ/えふて、うりょ

●セガワールド松江(島根県)
◇Fate 大会 3/8・16名
優勝:K 2位:ゆうき
◇MBAA 大会 3/8・20名
優勝:スグロ 2位:ミスター G
◇ストⅣ大会 3/14・28名
優勝:脱衣 2位:汚肉
◇アルカナハート2 ランダム2on2戦 3/15・14名
優勝:犬ブル&ま～やチーム 2位:モジャ&タクチーム
◇Answer&Answer2 大会 3/28・14名
優勝:スザン又 2位:バンサー鳥取

●ファンタジスタ(岡山県)
◇VF5R公式大会 3/14・15名
優勝:番長(リオン) 2位:供えもん(シュン) 3位:昆虫(リオン)、きょちょ (ジャッキー)
◇ストⅣ 大会 3/15・15名
優勝:ゲマ(豪鬼) 2位:ジネッタ(ベガ) 3位:KEY (バイソン)
◇ブレイブルー大会 3/22・10名
優勝:霹乱拳(カルル) 2位:人造昆虫(アラクネ)
3位:まほつか(ノエル)
◇突発GGXX大会 3/22・18名
優勝:霹乱拳(ソル) 2位:かわうそ(イノ) 3位:ウーゼン(イノ)
◇ストⅢ3rd大会 3/28・24名
優勝:コトブキ(ユン) 2位:花火師(ユン) 3位:いずみ(春麗)
◇ストⅣ 2on2大会 3/29・28名
優勝: テレポート山陰A/汚肉(リュウ)、味ぽん(ルーファス) 2位:: テレポート山陰B 天照(ザンギエフ)、YHC-餅(ダルシム) 3位:こうや、もんぶに8ガバス/こうや(リュウ)、もんぶ(ベガ)

●プロパックス JOYサンモール店(広島県)
◇MBAAランバト2on2 5/1・16人
優勝:バービーでボコるわ/スカ様(シエル)&えすえす(シエル) 2位:前期やばい! 水橋&イズヒア 3位:マジでお前ら弱すぎだろー/くるあ&みずき
◇QMA6 3/7・14名
優勝:えあろ 2位:ミハリュー 3位:XTC
◇GGXXΛCORE レディース大会 8日・6名
優勝:みきつ(メイ) 2位:ぴりー 3位:ひなみ
◇Fate 3/15・10名
優勝:ZWEI(凛) 2位:ハバネロ 3位:Qualle
◇すごカナ2ランバト2on2 3/22・11名
優勝:あっせんC/エムジマ(キャサリン)、まろ(このは)
2位:優勝してゴメンナサイ/神、ゴミ 3位:フィオナの頭をなでなでしたい/ヒロデン音ゲー勢、jYB
◇北斗の拳 3/28・10名
優勝:シュバルツ・ブルーダー (ケンシロウ) 2位:ゴミクズ@牧師 3位:2連覇中松岡ケン

●TAC北方店(福岡県)
◇GGXXΛCORE 大会 3/15・19名
優勝:PEP/小川(エディ)、KZO (聖ソル)、ジャジャマル(ジャム)、2位:ゲームセンター荒らし/バッドガイ、ピンたん、七海あおちゃんw
◇すごカナ2 大会 3/15・10名
優勝:Gアベル(キャサリン) 2位:この聖女すげぇうまぞう!! 3位:紅、りゅうた
◇MBAA 大会 3/17・17名
優勝:ショウ(ネロ) 2位:バロスペ 3位:ふぁも、逆転検事
◇北斗の拳 大会 3/20 25名
優勝:たいつ(ハート様) 2位:信濃町ポリマー 3位:の、@DB信者
◇すごカナ2 大会 3/28 10名
優勝:紅(フィオナ) 2位:Gアベル 3位:りゅうた、ゼニアが好きで好きでたまらない

●セガアリーナ中間(福岡県)
◇VF5公式大会 3/15・19名
優勝:☆一休☆(レイフェイ) 2位:メカトロ

●TAC戸畑店(福岡県)
◇ブレイブルー 大会 3/7・16名
優勝:えん(アラクネ) 2位:EGO
◇MBAA 大会 3/14・12名
優勝:えん(青子) 2位:かんだ
◇鉄拳6BR 大会 3/28・16名
優勝:てとら(ラース) 2位:彩花ゅめ

●ブリゲーレインボー (福岡県)
◇アヴァロンの鍵 SDB30 3/15・15人
優勝:サキ 2位:ケイスケ 3位:ネオバ
◇ポップンミュージック PR3!トーナメント 3/22・17人
優勝:れーじ 2位:夜桜 3位:ねこやなぎ

今月の猛者!

今号の当コーナーでは、3月29日に、大阪のハイテクランド セガ アピオンにて開催された「ストリートファイターⅣ」2on2大会の結果をご紹介。
本大会で優勝した【フンドシ】チームの使用キャラは、「ナガブチ」氏がE・本田、「シャンソン人形」氏が豪鬼。最近、巷の評価が上がってきているこの2キャラをうまく使いこなし、見事勝利を手にしたようだぞ。

優勝した【フンドシ】チームの雄姿。気合いが溢れてこぼれ気味であります。

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年3月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。[illegible]

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
すっごい！アルカナハート2 Ver.2.6		9,651,300	龍神TSP＠七度目の正直	ALL クラリーチェ カシマール 115万×8	個人申請　キャッツアイ新札幌店
デススマイルズ メガブラックレーベル	サキュラ	10,929,836,438	下風	ALL 同付	グッデイ21
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	タイム	1'39"41	CYR-TSU	ALL 仁 連付	個人申請　ゲームセンタージャンボ

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	ティタ・ニューム	4,421,760	S.RESQ	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA 天神橋店
	エモン・5	4,047,220	みっしー	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA 天神橋店
	ジオール・トゥイー	3,417,450	S.RESQ	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA 天神橋店
	空羽亜乃亜	3,630,070	こなた	ALL 改造なし	個人申請　アミューズメントパークNASA
ザ・ランブルフィッシュ 2	ラッド	1,751,380	長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木
	ヒカリ	1,492,880	プチてんし	ALL 3面 50万 連同付 ショールーム	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計
シューティングラブ。2007	1人で検定	635,400	LYH	連付 17才 9.90	GAME'S MILK
バーチャファイター 5R	スコア	925,500	Clever-平MT(多分、もう無理だわ)	ALL ジェフリー P×8	個人申請　メカランドサルビア
ボーダーダウン	6C	385,816,160	YOHまた来年	ALL 連付	グッデイ21
まもるクンは呪われてしまった！	ふるる	732,088,320	SST	ALL チュートリアル経由	個人申請　新宿ゲーセン ミカド
戦国BASARA X		33,081,000	『たった一億円かよ！』今回で終了。T.B	ALL	デイトナⅢ
旋光の輪舞SP	ベルナ	46,411,200	KOOL-ERO	ALL 連付	グッデイ21
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	5,551,301,970	AVS＠祝クラウン二周年	ALL スピラーサ無し クリア時残4ボム3	ゲームセンタークラウン
	マニアック・パルム	1,388,646,805	霧雨魔理沙＠紅EX6億の旅	ALL 残5 ボム5	個人申請　天野ゲーム博物館
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ボム 裏2周	534,949,745,300	また頑張ります	2周ALL	チャレンジャー ABABA 天神橋店

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ソニックウィングス2	FS-X	2,939,600	D・I	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店
	F-15	2,922,200	D・I	ALL 連付 目玉→テヌキ	チャレンジャー ABABA 天神橋店
ソニックウィングス3	コウフル＆リヴァー卿	3,501,400	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店
航空騎兵物語		1,455,200	みここ旧ver	ALL 連付 TNK氏と同スコア	メディアパーク リブロス高槻店
		1,455,200	SGP-SV-TNK	ALL 連付 みここ氏と同スコア	メディアパーク リブロス高槻店
あずまんが大王 パズルボブル	CPU対戦	57,923,080	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL よみ	個人申請　東京レジャーランド秋葉原店

講　評

『すっごい!アルカナハート2（ver2.6）』は、面クリア時のボーナスを全面通して満点で獲得したもの。ボーナス以外の得点要素は、カウンター時に加算される1000点を何回取れるかの一点のみで、これは相手キャラの耐久力によって変化するとのこと。

『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』はジンを使用し、1ラウンド中に2回ガード不能を当てるパターンでのタイム達成。これまでタイムアタック系のタイトルで数々の結果を残しているTSU氏が、またしても新バージョンの初回トップに輝きました。なお、個人申請用紙によると「ラスボスの2ラウンド目で20秒落ち」とのことで、次回の更新にも期待がかかりますね。

『航空騎兵物語』はまさかの2名のプレイヤーによる、まったくの同スコア達成。しかも、そのスコアを達成した店舗まで同じときています。昔のシューティングの、シンプルなスコアシステムだからこそ起こる熱い偶然？　今回の申請スコアが、はたして限界点なのかどうか、このタイトルの今後の動向に注目していきたいところです。

『オトメディウス』は久しぶりの4キャラ同時更新。中でも亜乃亜は、1面アレキサンドリアルートでのスコアの底上げがあったのが大きかった模様。さらに今回のスコアは、東京ボスで最も稼げるザコ吐きモードを引いて、つなげたものになっています。

次回集計

●次回の集計（アルカディア8月号掲載分）は2009年5月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請は5月20日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

王座奪取！ ウルトラ・レコでのカンスト目前！

『虫姫さまふたりVer1.5』における、"ウルトラ・レコ＝「ユセミ」氏"という絶対的な図式が崩れさる時が来ようとは、果たしてこれまでだれが予想しただろうか。

この部門で「ユセミ」氏以外のプレイヤーがトップに輝くのは、これまでの歴史上、正真正銘これが初めてのことである。

今回カンスト直前のスコアを達成した「fufufu」氏は稼働初期にウルトラモードをパルムで攻略していたプレイヤーで、トップ獲得もしている人物。今回は、キャラをパルム（アブノーマル）からレコ（ノーマル）に変え、堂々のトップ奪取となった。

個人申請用紙によると、5面ボス突入時は残5ボム3。各面の点数効率は、1面クリア時7800万→2面7億1100万、3面クリア時11億、4面クリア時は22億7800万だったそうだ。

ちなみに5面中ボスでカウンタを1500ほど落としたのが原因で、本作でのスコアカンスト3,999,999,999点には届かなかったとのことだが、ここまで来たらぜひとも前人未到のカンスト達成を待ちたいところだ。もちろん「fufufu」氏ではなく「ユセミ」氏、はたまた第三のプレイヤーによって達成されるかもしれないのだが……。

しかし本作発売からこれまで、レコでのウルトラモードクリアを果たしたのが、これでやっと二人目だということからも、改めてその厳しさを思い知らされる。

果たして、レコでのカンスト達成は本当に実現されるのだろうか？ そしてそこに最初にたどり着くのは果たしてだれなのか？

虫姫さまふたり Ver1.5

ウルトラ・レコ	ALL 残0 B0
3,998,650,882	
fufufu(アホ毛ブレード強化) 個人申請 ゲームオスロー立川第2店	

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
WIZさん、今年に入ってから3度目の来店ありがとうございました。＆サンクロⅡ1千万＋α達成おめでとうございます。

●ゲームセンタークラウン（千葉県）
おかげさまで2周年になりました。これからも、よろしくお願い致します。

●メディアパーク リブロス高槻店（大阪府）
シューティングゲームを用いたイベントを企画中です。企画持ち込みも歓迎です。興味のある方お気軽にお尋ねくださいませ！

●えの木（高知県）
洗う皿が無いので、ポケットファイターとリアルバウト餓狼伝説の集計してください。あとEX2plusも。

新たに追加・変更されるルール

レイジングストーム

【スコア】の1部門で集計します。
※1P側、2P側のどちらでプレイするかは問いません。
■工場出荷設定［難易度：C（Normal）、ライフ：3］

今月の注目トピック！

「わっしょい！三周目」5月4日に開催！

弾幕の狂宴、三たびお台場に顕現！

シューティングゲームファンにはおなじみとなりつつあるイベント「わっしょい！」の第3回目が、2009年5月4日、東京お台場の東京カルチャーカルチャーにて開催されることとなった。

「Bボタンはボムじゃない！ ビールのBだ！」を合言葉に、世界屈指のスコアラーたちが、観客の前でビール片手に超絶プレイを展開するというこの希有なイベント、未体験の方はぜひ当日会場に足を運ばれたい。

さて、気になる今回の種目タイトルだが、『エスプガルーダⅡ』、『デススマイルズMBL』、『怒首領蜂大復活ver1.5』といったおなじみのケイブ作品のほかに、往年の名作『バトルガレッガ』（ライジング/エイティング）も予定されているとのこと。発売から13年、現在でも当ハイスコア全国集計にスコア更新申請のある本作だが、当日は長年積み上げられてきた技術の集大成ともいえるプレイが目撃できるかも知れない。

5月4日、お台場が熱く燃え上がる!?

今回は果たしてどのような名（珍？）場面が見られるのか。

AMUSEMENT ARCADE NEWS HEADLINE

新宿レトロゲーマーの聖地が高田馬場に移転!?

●珍しいラインナップやイベントで、レゲーやシューティングのファンに知られる「新宿ゲーセン・ミカド」が、今春をもって高田馬場に移転することとなった。移転に際し、スタッフの通称"ミカドの中の人"に今後のお店の方針、コンセプトなどをお聞きした。

――「高田馬場ミカド」として新生することとなったミカドの経営コンセプトを、ざっとお聞かせいただけますか？

ミカドの中の人（以下中の人） ミカドのコンセプトは、博物館のようなノスタルジーではなく、「商売として立派に成立する現在進行形のゲームセンター」です。レトロゲームや、現在苦境にあるシューティングなどにスポットを当てているのは「ほかに無いからこそ有るチャンス」に取り組んでいるに過ぎません。高田馬場では新宿時代には無かった音ゲーやクイズゲー、特に最新対戦格闘ゲーム等の「売れセン」にも力を入れます。

もちろんレトロな大型筐体モノ、ビデオゲームもさらに強化します。また、新宿ミカドもしばらくは営業を継続し、『バーチャロンフォース』やピンボール、高田馬場には無いレトロビデオゲームなどを稼動させていきます。

――ミカドといえば、ユニークなイベントの企画・運営に定評がありますが、今後はどういったイベントを企画されていますか？

中の人 新宿よりはるかに広いフロア面積を活かした各種イベントを随時開催します。

まずは4月下旬にプレオープンという形で営業を開始し、ゴールデンウィーク後に改めてグランドオープンとして開店記念イベントを開催する予定です。当店と関係の深い来賓の方々をお招きした、式典のようなイベントを想定しています。またそれと併せて、トライアングルサービスの藤野社長主導のもと、WASi303氏(※1)やSOU1氏(※2)、林康氏(※3)らに楽曲を提供していただいた、当店限定「ミカドサントラ」CDの頒布開始、製作記念イベントも開催する予定です。

目指すのは、レトロから最新ゲーム、さらにイベントとゲームセンターのあらゆる面白い要素が限界まで詰まった「最新型ゲーセン」です。

●ミカドのコンセプトをまとめると「扱うゲームの新旧に関係無く、独自の手腕で"新しい面白さ"の創出を目指す」だろう。この興味深い姿勢の行く末に、今後も注目していきたい。

●店舗紹介

高田馬場ゲーセン ミカド IN オアシスプラザ

所在地:〒169-0075
東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1階・2階
☎03-5386-0127
ウェブサイト:http://mi-ka-do.net/
営業時間:10:00～24:00（金、土、祝前は25:00まで）
営業開始日:4月下旬を予定

※1……代表作『サイヴァリア』 ※2……代表作『エスプガルーダ』 ※3……代表作:『カオスフィールド』、『ラジルギ』

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

闘劇'09

SUPER BATTLE OPERA
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

5月開催予選リスト

3カ月にわたる闘劇予選の闘いは、早くも中盤戦に突入。特にゴールデンウィークは予選の数が多く、激しい闘いになることが予想される。5月中に開催される予選をまとめたので、しっかりチェックして闘いに挑もう!

表の見方

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/31(日)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①予選が開催されるエリア [illegible]
②予選開催地都道府県
③予選開催店舗名
④問い合わせ電話番号
⑤店舗の闘劇予選担当者名
⑥[illegible]タイトルは各店舗をブロック分けし、[illegible]ブロック内の店舗代表者によって、決勝大会進出者を決めるブロック決勝を開催する。ブロック決勝が開催される店舗は、ブロック表記の[illegible]選が開催され、その店舗代表者が決まった[illegible]みのブロックは、その店舗で優勝すればそのまま決勝大会進出となる)。
⑦予選開催日

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/31(日)
関東	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-3	5/23(土)
	千葉県	アミューズメントクラブアルティメット	047-478-1563	原田	B-3	5/24(日)
	東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	坂本	B-4	5/9(土)
	東京都	ゲームインサクラ	03-3944-0252	森川	B-4	5/10(日)
	東京都	セガワールド大森	03-5709-0669	林	B-7	5/16(土)
	東京都	CLUBSEGA新宿西口	03-3349-0257	福島	B-7	5/17(日)
近畿	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	D-6	5/10(日)
中国	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	E-3	5/17(日)
九州	福岡県	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	F-1	5/23(土)
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	浅田	F-1	5/24(日)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-2	5/9(土)

Virtua Fighter 5 R

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	パロ網走店	0152-44-0923	檜枝	A-1	5/5(火)
	北海道	アドアーズ札幌狸小路	011-222-1305	小松	A-1	5/6(水)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	5/16(土)
	福島県	プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	5/23(土)
関東	埼玉県	デイトナⅢ	048-269-8119	山下	B-4	5/9(土)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-4	5/10(日)
	埼玉県	セガワールド吉川	048-983-0481	高橋	B-4	5/16(土)
	埼玉県	ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-4	5/17(日)
	千葉県	セガワールド我孫子	04-7183-6080	藤元	B-6	5/23(土)
	千葉県	クラブセガ柏	04-7164-0866	坂元	B-6	5/24(日)
	千葉県	クラブセガ本八幡	047-334-7960	飯尾	B-6	5/30(土)
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-6	5/31(日)
	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	0466-25-3255	難波	B-8	5/4(月)
	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-8	5/5(火)
	神奈川県	CLUBSEGA新杉田	045-772-8230	柞木田	B-8	5/6(水)
	神奈川県	CLUBSEGA綱島	045-547-1199	清水	B-8	5/9(土)
	東京都	渋谷GIGO	03-5458-2201	伊藤	B-11	5/16(土)
	東京都	クラブセガ渋谷	03-3780-2667	森下	B-11	5/23(土)
	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737	湖山	B-11	5/24(日)
	東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	深見	B-12	5/3(日)
中部	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-4	5/16(土)
	愛知県	楽市街道名古屋店	0568-27-2622	青木	C-4	5/17(日)
	愛知県	アーケードゲームカレッジⅡ	052-503-1567	小嶋	C-4	5/23(土)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	金村	C-4	5/30(土)
近畿	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-2	5/17(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	D-2	5/23(土)
	大阪府	セガワールド布施	06-6783-6999	土屋	D-2	5/24(日)
中国・四国	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-1	5/30(土)
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	E-1	5/31(日)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	E-2	5/9(土)
	鳥取県	セガワールド鳥取	0857-24-2128	伊東	E-2	5/10(日)
	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-2	5/16(土)
	鳥取県	セガワールド米子	0859-24-5868	辻村	E-2	5/17(日)
九州・沖縄	福岡県	アミューズメントスペース OPA	093-952-2304	馬場	F-1	5/10(日)
	大分県	ドリームワールド	097-593-5224	渡辺	F-1	5/17(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-1	5/23(土)
	福岡県	G-pala 多の津店	092-621-1113	高田	F-1	5/24(日)

すっごい!アルカナハート2

タッグ戦(2on2)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	富田	A-2	5/24(日)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-4	5/9(土)
関東	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-1	5/17(日)
	群馬県	ドライブインセゾン	0276-37-7150	高田	B-2	5/31(日)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-6	5/30(土)
	東京都	GAME-NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-7	5/10(日)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-7	5/9(土)
	東京都	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	B-9	5/24(日)
中部	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-1	5/16(土)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	C-5	5/2(土)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	C-5	5/3(日)
中国	広島県	セガワールドメガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-2	5/30(土)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	E-2	5/31(日)
九州	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-3	5/17(日)

ブレイブルー

シングル戦(1on1)　決勝大会出場枠64人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
東北	山形県	ジャック&ベティ山大前店	023-642-0008	青江	A-3	5/3(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-4	5/30(土)
関東	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-2	5/5(火)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-2	5/6(水)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	5/17(日)
	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-3	5/23(土)
	千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	田中	B-5	5/10(日)
	千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-5	5/16(土)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水村	B-9	5/31(日)
	東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	深見	B-11	5/2(土)
	東京都	池袋GiGO	03-3981-6906	奥本	B-11	5/4(月)
	東京都	クラブセガ渋谷	03-3780-2667	森下	B-13	5/24(日)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-13	5/30(土)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	B-15	5/6(水)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-15	5/10(日)
	神奈川県	CLUBSEGA相模大野	042-741-8195	松本	B-18	5/9(土)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-18	5/16(土)
中部	新潟県	パロ三条店	0256-33-7661	樋口	C-1	5/23(土)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	C-1	5/24(日)
	長野県	パロ諏訪店	0266-82-2900	小澤	C-4	5/2(土)
	山梨県	ゲームハニック甲府	055-231-0829	井口	C-5	5/31(日)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-7	5/5(火)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	C-8	5/6(水)
	愛知県	ゲームカレッジ	0561-61-1439	磯貝	C-8	5/9(土)
近畿	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	D-3	5/6(水)
	大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	D-3	5/10(日)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-6	5/17(日)
	大阪府	アミューズメントスコット	06-6648-9922	坂元	D-6	5/23(土)
中国・四国	鳥取県	セガワールド米子	0859-24-5868	辻村	E-1	5/16(土)
	広島県	セガワールドメガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-5	5/2(土)
	広島県	広島GiGO	082-541-6345	井上	E-5	5/3(日)
	愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	E-9	5/24(日)
九州	福岡県	アミューズメントスペース OPA	093-952-2304	馬場	F-1	5/6(水)
	福岡県	PEP魚町	093-513-1511	岩田	F-1	5/10(日)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-4	5/31(日)

闘劇オフィシャルホームページ▶http://www.tougeki.com/

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

チーム戦（3on3）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	アドアーズ札幌狸小路	011-222-1305	小松	A-1	5/17(日)
	北海道	パロ苫小牧店	0144-75-9800	野村	A-1	5/23(土)
	北海道	パロ札幌駅前店	011-738-5706	寺地	A-1	5/24(土)
	宮城県	NAMCOLAND仙台クリスロード	022-722-5820	内田	A-2	5/30(土)
	青森県	パロ五所川原	0173-38-1078	福田	A-2	5/31(日)
関東	埼玉県	熊谷ナムコランド店	048-527-3675	大井	B-1	5/6(水)
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	5/10(日)
	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	B-1	5/16(土)
	栃木県	プラボ宇都宮店	028-638-5011	Kanai	B-1	5/17(日)
	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1	5/24(日)
	千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	田中	B-4	5/2(土)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-5	5/23(土)
	千葉県	ナムコランド幕張店	043-273-3071	松井	B-5	5/24(日)
	千葉県	テクモピア行徳店	047-395-1119	百田	B-5	5/30(土)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	5/31(日)
	東京都	セガワールド大森	03-5709-0669	林	B-7	5/5(火)
	東京都	ナムコランド渋谷店	03-5428-4550	永田	B-7	5/6(水)
	神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	045-580-5713	今松	B-7	5/9(土)
	東京都	渋谷GIGO	03-5458-2201	伊藤	B-7	5/10(日)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-7	5/16(土)
	東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	佐野	B-7	5/17(日)
中部	富山県	ハローワールド	076-451-7881	山室	C-1	5/2(土)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-1	5/3(日)
	福井県	フクイレジャーランドYプラザ店	0776-57-0433	白崎	C-2	5/16(土)
	愛知県	カレッジゼロ小幡店	052-795-9240	蜷川	C-2	5/17(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	金村	C-2	5/23(土)
	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-2	5/24(日)
	福井県	ジョイランド敦賀店	0770-37-1717	小川	C-2	5/30(土)
	愛知県	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	西田	C-2	5/31(日)
	山梨県	ナムコランドリバーシティ店	055-273-8977	大塚	C-3	5/30(土)
	長野県	パロ諏訪店	0266-82-2900	小澤	C-3	5/31(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-4	5/5(火)
	静岡県	ミラクル静岡	054-284-0099	植田	C-4	5/6(水)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-4	5/9(土)
	愛知県	楽市街道名古屋店	0568-27-2622	青木	C-4	5/10(日)
	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	C-4	5/16(土)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-4	5/17(日)
近畿	大阪府	ナムコランドすみのえ店	06-6682-6856	川崎	D-3	5/16(土)
	大阪府	桃谷ゲームセンター BIG	06-6717-2028	福田	D-3	5/23(土)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-3	5/24(日)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	D-3	5/30(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-3	5/31(日)
	大阪府	ゲームスペースベガス	06-6351-2889	堀井	D-4	5/9(土)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/10(日)
	兵庫県	アミパラ垂水店	078-707-9111	岡崎	D-4	5/16(土)
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本	D-4	5/17(日)
	兵庫県	楽市楽座加古川店	079-441-2033	増尾	D-5	5/2(土)
	兵庫県	セガワールドながさわ	078-941-6642	齋藤	D-5	5/3(日)
中国・四国	鳥取県	パロ境港店	0859-45-5666	シンバラ	E-1	5/9(土)
	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-1	5/10(日)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	E-1	5/16(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-1	5/17(日)
	岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	松井	E-1	5/23(土)
	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-2	5/31(日)
	広島県	GIGAZONE広島駅前	082-568-4791	佐古	E-3	5/2(土)
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	E-4	5/24(日)
	愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	E-4	5/30(土)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	E-4	5/31(日)
九州・沖縄	宮崎県	ナムコランド日向店	0982-55-8037	原田	F-3	5/9(土)
	熊本県	FESTA カリーノ下通店	096-327-5585	三栗野	F-3	5/10(日)
	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	松村	F-3	5/16(土)
	鹿児島県	アミューズメント リバティー	099-219-1526	藤浪	F-3	5/17(日)
	鹿児島県	アーバンスクエア与次郎店	099-286-0251	岩下	F-3	5/23(土)
	沖縄県	ハイテクセガチャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-4	5/23(土)
	沖縄県	ゲームインナハ	098-863-1376	宮城	F-4	5/24(日)

Fate/unlimited codes

シングル戦（1on1）　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	5/3(日)
関東	栃木県	セガワールドフェアー	0282-25-0204	谷田	5/10(日)
	千葉県	アミューズメントクラブアルティメット	047-478-1563	原田	5/10(日)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	5/24(日)
	東京都	GAME-NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	5/31(日)
中部	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	5/10(日)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口／佐藤	5/17(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	5/17(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	5/24(日)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	5/31(日)
近畿	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	5/3(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	5/17(日)
	奈良県	アミューズメントデプト	0742-26-7789	松井	5/31(日)
中国	山口県	ハイテクセガJR下関	083-223-2178	奥村	5/10(日)
九州	福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	5/30(土)

ストリートファイターIV

タッグ戦（2on2）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道	北海道	アドアーズ札幌狸小路	011-222-1305	小松	A-1	5/5(火)
	北海道	パロ札幌駅前店	011-738-5706	寺地	A-1	5/9(土)
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	5/10(日)
関東	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	5/17(日)
	茨城県	ピンクパンサー 日立店	0294-32-1983	齋藤	B-1	5/23(土)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-1	5/24(日)
	埼玉県	ゲームファンタジア春日部	048-755-2760	守部	B-2	5/16(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2	5/31(日)
	千葉県	クラブセガ柏	04-7164-0866	坂元	B-3	5/5(火)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-3	5/6(水)
	千葉県	プラサカプコン千葉長沼店	043-290-5481	本間	B-3	5/9(土)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-935-2861	村山	B-3	5/10(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-4	5/2(土)
	千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	043-222-5610	設楽	B-4	5/3(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	5/30(土)
	東京都	クラブセガ自由が丘	03-3725-3953	須藤	B-8	5/31(日)
	神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	045-313-6435	穴井	B-10	5/16(土)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-10	5/16(土)
	神奈川県	CLUBSEGA相模大野	042-741-8195	松本	B-10	5/23(土)
	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	0466-25-3255	難波	B-10	5/24(日)
中部	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-2	5/5(火)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-2	5/6(水)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-2	5/9(土)
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-2	5/10(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-3	5/30(土)
	愛知県	カレッジゼロ小幡店	052-795-9240	蜷川	C-3	5/31(日)
近畿	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-3	5/2(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-3	5/3(日)
	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	D-4	5/10(日)
	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	0798-65-5833	川地	D-4	5/17(日)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/23(土)
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	D-4	5/24(日)
中国・四国	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神寄	E-2	5/23(土)
	広島県	■パレプレ■	082-921-8576	いすぃ～o	E-2	5/24(日)
	広島県	広島GiGO	082-541-6345	井上	E-2	5/30(土)
	広島県	ブラックジャック安古市店	082-876-0628	加登	E-2	5/31(日)
九州・沖縄	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	松村	F-2	5/2(土)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-2	5/3(日)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	F-2	5/4(月)
	沖縄県	ハイテクセガチャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	5/30(土)
	沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-3	5/31(日)

タツノコ VS. カプコン

シングル戦（1on1）　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
関東	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	5/10(日)
	東京都	クラブセガ成増	03-5383-5712	小松	5/17(日)
	東京都	ハイテクセガ葛西	03-3687-8868	齋藤	5/30(土)
中部	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	5/10(日)
	愛知県	アーケードゲームカレッジII	052-503-1567	小嶋	5/16(土)
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	5/24(日)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	5/24(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	5/31(日)
近畿	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	5/3(日)
	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	5/17(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	5/31(日)

GUILTY GEAR XX Λ CORE

タッグ戦（3on3）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	5/4(月)
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/5(火)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-935-5161	大谷	A-2	5/16(土)
	山形県	ジャック＆ベティ山大前店	023-642-0008	青江	A-2	5/17(日)
関東	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-4	5/2(土)
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	長山	B-6	5/6(水)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-6	5/9(土)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-9	5/23(土)
	神奈川県	CLUBSEGA相模大野	042-741-8195	松本	B-9	5/24(日)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-10	5/31(日)
中部	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-1	5/16(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-1	5/17(日)
	石川県	コスモパークタテマチ	076-234-1181	岩岸	C-4	5/9(土)
	福井県	JOYLAND江守店	0776-33-1900	安達	C-4	5/10(日)
近畿	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-2	5/4(月)
	大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	D-2	5/5(火)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/30(土)
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	D-4	5/31(日)
中国	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	5/6(水)
	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1	5/9(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-1	5/10(日)
九州	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	馬場	F-1	5/3(日)

掲載内容に関するお断り

掲載している予選大会の情報は、各店舗による修正が可能なオフィシャルホームページの情報（4月20日時点）を元にしています。各店舗の事情やゲームのバージョンアップにより日程の調整が迫られるなど、不測の事態により変更される可能性がありますので、ご理解、ご了承をお願い致します。なお、スケジュールに変更があった場合は、左記のオフィシャルホームページで随時更新していきますので、最新情報はそちらをご参照下さい。

ついに闘劇予選開幕！

注目対戦ゲーム キャラクターランキング

2009年4月30日現在

闘劇'09予選が始まり、大きな盛り上がりを見せている格闘ゲームシーン。今月の当コーナーでは、昨年度中に発売された人気格闘ゲームの最近のキャラクター情勢を分析、解説していくぞ。

キャラ対策重視の時代へ！

家庭用版の発売を受けてコンボや起き攻めが一気に進化し、キャラランクに変動が！

Text: よるよる

STREET FIGHTER IV

タイガーショットを中心とした安定感のある立ち回りと、ウルトラコンボを絡めた高火力連続技による逆転要素の高さから1強の座を不動のものにしているサガット。この暴君に対して相性の良い技を多く持つ豪鬼が、対抗キャラとして注目されている。豪鬼は不安要素である体力の少なさを除くと、全キャラ中屈指の性能を誇るため、一部のキャラには一方的な試合展開になる組み合わせも少なくない。最近では、空中竜巻斬空脚を使っためくりによる起き攻めが研究され、爆発力も大幅にアップした。しゃがみ強Ⓚを当てたあとのジャンプ強Ⓚと空中竜巻斬空脚は見切りにくい表裏二択になる上に、豪鬼側が空中竜巻斬空脚を重ねた際に相手がリバーサル必殺技を出した場合はリバーサル必殺技が逆側に出てしまうため、非常に強力なセットプレーになっている。

しかし、豪鬼にも苦手キャラが存在し、中でもリュウ、ベガは豪鬼キラーとしての評価が高い。リュウは豪鬼よりも性能の高いしゃがみ中Ⓚによる地上戦と、昇龍拳による切り返しのリターンの大きさで勝負することができる。ベガは豪鬼の攻めを拒否する手段が多く、立ち回り面でも発生の早いしゃがみ弱Ⓚとけん制能力の高い立ち強Ⓚで地上戦を優位に展開できるのがポイントだ。ベガは比較的苦手キャラが少ないのも強みだが、サガット、ザンギエフといった上位キャラたちに対して苦戦を強いられる。この2キャラには火力差もさることながら、デビルリバースを使ったゲージためが機能しにくいのも厳しいところだ。

サガット以外には勝てる？

ザンギエフはサガットを苦手としているが、ザンギエフを苦手とするキャラが極端に多いため、強キャラとして認識されている。体力の多さを生かした暴れとシンプルながら強力な起き攻めに加えて、逆転性の高いウルトラコンボの存在が光る。ザンギエフと同じくサガットに対して分が悪いE・本田は、百烈張り手を絡めたコンボを使いこなすプレイヤーも増え、跳び込みがヒットした際の期待値と、意外に強い通常技が注目され、最近では評価が改められてきている。体力差を生かした立ち回りで、豪鬼やC・ヴァイパーに対して「勝てる」キャラになっているのも評価があがってきた原因だ。

その他の注目キャラ

ダルシムはリュウ、ケン、豪鬼といった「胴衣キャラ」に対して立ち回り面では相性がいいが、1回の対空ミスで取り返しのつかない大ダメージを負ってしまうことがあるため、強キャラとは言い難い。しかしながら、ダルシムを相手にした場合はほかのキャラとは違った特殊なキャラ対策が要求されるため、相手の対策不足を生かした強さが発揮されることもある。

ケンは投げからのセットプレーの爆発力こそ高いが、起き攻め以外の決定力が低く、昇龍拳からウルトラコンボを絡めた連続技を狙う機会が少ないことから、リュウや豪鬼ほど評価は高くない。サガットやザンギエフ、リュウなどの上位キャラクターだけでなく、ブランカやダルシム、ガイルなどの中堅キャラにも辛い闘いを強いられているのが現状だ。

空中竜巻旋風脚を使った起き攻めはリュウ、ケンでも可能。足払いと投げを決めた後が狙いどころだ。

C・ヴァイパーはウルトラコンボを絡めたコンボの爆発力が魅力。コンボ精度が求められるキャラだ。

最新注目カード：サガット VS. 豪鬼

サガットVS.豪鬼戦のカギとなるのは、豪鬼側の遠距離強Ⓚ。この技はセービングに対して強く、やられ判定の大きいキャラクターのしゃがみにヒットするため、サガットの地上技に対して極めて相性がいい。この技に対してサガット側は立ち強Ⓚで対抗するか、ガード後にしゃがみ弱Ⓟ→グランドタイガーショットで仕切り直すという対策を取ることになる。サガット側の立ち強Ⓚに対しては、豪鬼側がしゃがみ強Ⓚを差し込めばダウンを奪いつつ空中竜巻斬空脚の起き攻めに持ち込めるため、地上戦は豪鬼に分がある。

しかしながら、リベンジゲージのたまった状態でタイガーアッパーカット→EXセービングを絡めたコンボが一度でも決まってしまうと、体力の低い豪鬼は致命傷を負うことになる。サガット側はタイガーショットで豪鬼の体力を削りつつゲージをため、豪鬼の攻めに対してタイガーアッパーカット→EXセービングでリスクを与えることで立ち回りの不利をカバーする組み合わせになる。

遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚのコンボ精度が高ければ豪鬼有利？

キャラクターランキング

強

キャラクター	ランク
サガット	S
リュウ、豪鬼、ザンギエフ	A
ベガ、ルーファス、バイソン、C・ヴァイパー、E・本田	B
アベル、エル・フォルテ、ダルシム、春麗、ブランカ	C
ケン、ガイル	D
バルログ	E

すっごい！ARCANA HEART 2 アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～

結局どの聖女が強いの？

『ver.2.6』になり、一挙に情勢が難しくなった本作。ここにひとつの答えが!!

Text: ケンちゃん

関東勢（かすみLOVE）のランク

関東を代表するあかね使い「かすみLOVE」氏のランクは、Sが【立ち回りが強い＋火力が高いorセットプレイが強力】、A＋が【立ち回りが強い、不利キャラが少ない、セットプレイが強力、逆転性がある、のいずれかの強い要素がある】、Aが【キャラ相性が激しい、火力が低い、崩しが少ない、のいずれかの弱い要素がある】という判断で付けられている。『Ver.2.6』はキャラクターバランスがうまく調整されたことから、"弱い"とされるキャラはいないという判断。巷では低ランクと思われがちな、自身の使用キャラでもあるあかねが上位にいる点も見逃せない。なお、「かすみLOVE」氏の最近注目のキャラはゼニア。人によってスタイルが変化して面白いことに加え、そもそも普通に強いとのこと。

東海勢（へんぼく）のランク

闘劇08'覇者の判断はアンジェリア1強。ジャンプの高さ、ジャンプB、ジャンプEといった攻撃、相殺判定に優れた技があり、空中戦に秀でている部分を評価。また、各種レバー入れ攻撃、火力、切り返しにも恵まれている部分も見逃せない。問題点である崩し要素も、各種レバー入れ攻撃と立ちBを使った固めで、"ガードに徹するだけ無駄"な状況を作れるため、ガードキャンセルを誘った崩れ待ちもできる。それに追随するのがはぁと、美凰、頼子。頼子は操作にクセがあるものの、最強の防御技、古のタリズマンを安全に作る方法が魅力。また『2』よりは弱体化したものの、古のタリズマン成立後の強化状態もまだまだあなどれないとし、高いポテンシャルを秘めたキャラと評価している。

関西勢（キャメイ）のランク

公式2on2全国大会優勝者の「キャメイ」氏も、アンジェリアが最強との評価。最近発覚した二重アクセンタス（アンジェリアのみ通常のアクセンタスが自動で2発発生する）が決め手。通常のアクセンタスとは異なり、1発相殺しただけでは攻撃判定が消えないため、発生保障4フレームという性能も相まって防御手段として優秀。さらにヒット時は抱きしめたいよマーリン！やこのまなざしはムーンライト（縦）がつながり、破壊力も十分なのだ。そのほか、はぁと、美凰はほかの両名と同じく、かなりの高評価を下している。最近巷での評価が上がってきているエルザは、空中戦主体の本作のゲーム性にイマイチかみ合っていないとの判断で、それほど評価はしていないようだ。

キャラクターランキング・関東版

強

キャラクター	ランク
はぁと、美凰、リーゼロッテ、クラリーチェ、舞織	S
エルザ、このは、きら、なずな、頼子、あかね	A+
アンジェリア、ドロシー、ゼニア、リリカ、ペトラ、フィオナ、冴姫、神依、キャサリン	A

評者:かすみLOVE
（使用キャラ:あかね）
関東アルカナ界の長老。闇のアルカナを使った徹底した待ちスタイルで、『ver.2.6』で一気に減ったあかねを使い続けるキャラ愛の持ち主。

キャラクターランキング・東海版

強

キャラクター	ランク
アンジェリア	A+
はぁと、美凰、頼子	A
ペトラ、ゼニア、リーゼロッテ、エルザ、クラリーチェ、なずな	A−
あかね、冴姫、神依、舞織、リリカ、このは、きら	B
フィオナ、キャサリン、ドロシー	B−

評者:へんぼく
（使用キャラ:ゼニア）
言わずと知れた闘劇'08覇者。今年は使用キャラをリリカからゼニアに変え、既に闘劇'09の決勝大会進出を決めている猛者だ。

キャラクターランキング・関西版

強

キャラクター	ランク
アンジェリア	S+
はぁと、美凰、なずな	S
クラリーチェ、神依、エルザ、きら、このは、あかね、ゼニア、舞織、冴姫、ペトラ	A
ドロシー、リーゼロッテ、フィオナ、頼子	B
リリカ、キャサリン	C

評者:キャメイ
（使用キャラ:美凰）
関西では1強と評される公式大会優勝者。最近は『タツカプ』にはまっている模様だが、既に闘劇'09決勝大会への出場権を獲得している。

総評

二重アクセンタスという衝撃の性能を持つアンジェリアは抜きにしても、どの地方もはぁと、美凰の評価が高い。この2キャラは空中戦が強く、どこ攻撃がヒットしてもある程度のダメージを与えられる（平均火力が高い）点、無敵技が優れている点が評価されている。なお、いずれのプレイヤーも「実質的には大きなキャラ差は無く、バランスが取れている」と本作を評価しているようだ。なお、関東はリーゼロッテ、クラリーチェ、舞織、東海は頼子が他地方と比べて高ランクに位置している。これは該当キャラを使用した強豪プレイヤーの存在によるものが大きい。闘劇では、各地方の高ランクキャラを使用したプレイヤーの動きにも注目したい。また、総じてランクが低いキャサリン、フィオナ、リリカを使用しているプレイヤーの奮起にも期待したいところだ。

ランクの外側

「タツノコ」時代が到来！

アシストを使用したスピード感が魅力の『タツカプ』。今のキャラ情勢に注目！

Text: ケンちゃん

上位キャラは4人の「タツノコ」勢。大鷲の健はバードシュート、鴉は通常技、ヤッターマン1号はヤッター中段、ドロンジョは無法石と、いずれも立ち回りで頼れる技がある。最近注目のドロンジョは、挑発を利用したコンボ構成で、アシストを使わず浪花クラッチループを決められる点で評価が上昇。2番手グループはロック、春麗。両者とも立ち回りがトップクラスな上、アシスト性能も抜群と、Sランクキャラのパートナーとして選択するプレイヤーが多い。Aランクのキャシャーンは、メガクラッシュを利用したコンボで評価が格段にアップ。ガード不能の強電光パンチ（最大タメ）の爆発力もあり、一撃必殺キャラとしての魅力がある。序盤は最強キャラの一角だったリュウだったが、最近はプレイヤーキャラとしての立ち回りは並程度の評価。ただし、アシストは優秀なので、リュウを組み込んだチームは多く見られる。

[illegible]相手に不用意にエリアルレイヴを決めると、逆に反撃で手痛い目を見ることも。

モリガンは高性能なヴァリアブルカウンター。リュウより強い飛び道具アシス[illegible]リだ。

■個人戦闘能力ランキング

キャラクター	ランク
大鷲の健、鴉、ヤッターマン1号、ドロンジョ	S
ロック・ヴォルナット、春麗	S-
キャシャーン、白鳥のジュン、リュウ、モリガン	A
テッカマン、バツ、ロール	B
ポリマー、アレックス、灰燼の蒼鬼	C

■アシスト能力ランキング

キャラクター	ランク
ポリマー、モリガン、春麗、ロック・ヴォルナット	S
鴉、テッカマン、リュウ	S-
白鳥のジュン、バツ、アレックス、ロール	A
大鷲の健、キャシャーン、ドロンジョ、灰燼の蒼鬼	B
ヤッターマン1号	C

チーム戦を考慮したキャラクターの強さと選択の指針

現在、主流なのが右の「個人戦闘能力ランキング」のS＆S-ランクに属するキャラ同士の組み合わせ。S-の2キャラはアシストが強力なので、バランスのいいチームが作れる。

それ以外では必殺技とアシストの性能がマッチしている、大鷲の健＆テッカマンという組み合わせも注目チームのひとつだ。リュウ、モリガンの飛び道具系アシストは、接近へのきっかけとなるのでどのキャラと組み合わせても使いやすい。「接近すれば強い」系（鴉、春麗、ポリマー、アレックスなど）のキャラは、この2キャラとのタッグがオススメ。モリガンのソウルフィストは、リュウの波動拳とは異なり振り向き効果があるため、多彩な使い方が可能だぞ。

いろんな意味で多士済々

強豪プレイヤーたちからベスト5と注目キャラを聞き出してまとめてみた。イッツァ他力本願！

Text: ハメコ。

各個人に考えていただいたベスト5と注目キャラに独自の評価点を付け、すべてのデータを合算した結果、ベスト5は下記のようになった。それでは、ベスト5に上ったキャラの簡単な解説を、さまざまなプレイヤーのコメントを交えて掲載していこう。

●1位：スティーブ

「 にリスクを負わせられるキャラが居ない。どのキャラ相手にも有利。（ユウ）」、「 と のせいで攻められない。こんなキャラ今までいなかった。完全一強。（RAUM）」など、苦手キャラの不在と鉄壁の防御力が高評価で、さらに攻めも火力も優秀。“能動的に浮かせる能力”以外に弱点がなく、評価点ではなんと2位にダブルスコア！

●ほぼ同率2位：ロウ

優秀な置き技である立ち 、起き攻め時の期待値が非常に高く、状況確認しやすい立ち途中 が評価されこの位置に。細かい中・下段を多数持つことから、「近距離最強。（ノブ）」との呼び声も高い。

●ほぼ同率2位：ボブ

ヒット確認できる 、“ボブ風神”と呼ばれる の穴をフォローできれば「“ボブゲー”の頃とさほど変わらない印象。（タケヤマ）」中段技の層が厚い上に高威力の下段 を持つため、攻めの爆発力は未だ健在。ただ、「しゃがみステータス技に乏しいので要塞スティーブがつらい。（しょちゃん）」といった意見もあった。

●ほぼ同率2位：リリ

回避性能の高い横移動による守りと、 といった浮かせ技の強さが高評価で、「浮かせ技の空中ヒット時もバウンドまでいけるのが反則。（ユウ）」　ただ、「主力技が横に弱過ぎ。下段も弱く評価は下がり気味。（ノブ）」との意見も。

●5位：ラース

必要な技がすべてそろっており、どの技も横に強めな点が評価されていた。ただ、新キャラであるためか、「 の暴れが強くて攻められにくい。（ノブ）」、「確定反撃最強。（軍鶏）」、「 への反撃など対策が煮詰まるとランクが落ちるかも。（しょちゃん）」など、人によって意見は分かれていた。

■みんな ~~で作った~~ に作らせた キャラクターランキング BEST5+α

順位	キャラクター
1位	スティーブ
2位	ロウ
2位	ボブ
2位	リリ
5位	ラース
6位	ブルース
6位	ジュリア
8位	デビルジン
9位	カポエイラ（※1）
9位	ブライアン

※1　・エディ、クリスティ）

●6～9位について

6位のブルース、ジュリアは共に火力の高さに注目が集まった。ブルースは中距離からの二択が、ジュリアは強引な接近戦が強いという声も。8位のデビルジンは元々の基本性能と強力な暴れ技 を評価する声が多かった。9位のカポエイラは、ダウン判定となるまでが早くなった座り、下段さばきのリターン減少により期待値が上昇した座り中【 】が高評価。同率9位のブライアンは特に関西勢から高い評価を受けていた。これは「頭一つ抜けた強さ」と言われるプレイヤー「鰤丸」の存在が大きいのだろう。

●ランキング講評

意見を集めた際、地方勢の多くが「対戦経験のあるキャラが少ないので参考にならないかも」と語っていた。何せキャラが多過ぎるし、本作の対戦シーンもまだまだ序盤戦だ。だからこその“ベスト5”である。そもそもランク中間層の評価とは、全国規模の大会をきっかけに集った各地のプレイヤーが競い合って初めて定まるもの。幸い、対戦シーン、キャラクターランクの転換点となり得る闘劇'09本戦が8月に控えている。果たしてだれが伸び、だれが落ちるのか。期待して待とうじゃないか！（最後まで他力本願）

■協力プレイヤー&使用キャラリスト（敬称略・順不同）

●関東　ほんだ（リリ）、ゆうくん♪（アンナ）、デク（スティーブ）ノビ（ドラグノフ）、茶柱（リー）、らざにあ（エディ）、福士（ラース）、ジュンチャン（ジュリア）、miya（ペク）、TE2（ミゲル）、ユウ（フェン）、漢の子（ヨシミツ）、しょちゃん（デビルジン、ボブ）、なおきんぐ（ロウ）、ノブ（ブルース）、KEN（レイヴン）、RAUM（アンナ）、きる（シャオユウ）、ランカ（レイ）、タケヤマ（ボブ、ガンリュウ）、鉄男（レイ）

●関西　キャモメ（ファラン）、猛ダメ打（ワン）、ティッシュもん（ボブ）、鰤丸（ブライアン）

●その他の地方

広島：武藤（キング）

九州：ねすちゃん（デビルジン）

九州：軍鶏（ボブ）

皆さま、ご協力感謝!!

ランクの外側

●鉄拳6BRランキング補足　ぼくのわたしの注目キャラ

[illegible]りなキャラなので、キャラ対策を徹底すれば上位陣に食い込[illegible]

[illegible]リサー……バックダッシュや横移動が強いのは大き過ぎるアドバンテージ。（ユウ）　[illegible]無理っす。（ティッシュもん）　○ブライアン[illegible]

[illegible]機動力が高いのはとても大切な要素。やり込めば全然いけるのでは。（しょちゃ[illegible]すると弱いけど、使ったら強いから評価しがたいっす。（鰤丸）　○リー……「鉄拳5」以降最強のリー。守備[illegible]

[illegible]アンナ、レイヴン、ザフィーナ、ファラン、ヨシミツ。

今が旬！ いよいよ追加機体もロールアウト!!

“ガンダム祭り”必勝マニュアル

CPU戦の新コース、そしてプレイヤー待望の新機体が登場して盛り上がる『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT（以下、ガンダムNEXT）』。今月は新兵から古参兵まで納得の情報満載、前号に続き大ボリュームの攻略特集でお届けするぞ!

機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT
■メーカー ：バンプレスト
■ジャンル ：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日 ：2009年3月18日（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用

INDEX

君は対戦派？　それともCPU戦派？

CPU戦詳細

対戦で熱くなるのもいいが、CPU戦にはまた違う面白さがある。CPU戦の詳細情報を載せつつ、対戦にはない魅力を紹介。君もFINAL STAGE NEXTを目指せ！

Text:OYZ

CPU戦の基本戦法

CPU戦では味方や敵が集まる混戦は避け、なるべく1対1の状況を作るのが基本だ。これは一人プレイの場合も、二人協力プレイのときも同じ。

一人プレイでは、僚機への指示を「分散」か「突撃」にするといい。特に、「分散」は自分と違う敵を僚機が狙ってくれるので、自然と1対1の闘いができる。また、自分が貧弱な低コスト機を使っている場合には「突撃」もアリ。後方から逃げ気味に援護していれば、勝手に味方のCPUが敵を撃破してくれる。味方CPUのコストは本来の半分なので、撃破されるのを前提で突っ込ませよう。

二人協力プレイは、お互い別々の敵機を相手にして負けなければ問題無い。戦場が遠くに分断されていれば、1対1に集中しやすいぞ。

問題となるのが、コース後半or高難度のコースにある敵機が同時に3機出現するステージ。1対1と1対2の状況を作り、自分が二機の敵を相手にする場合は、逃げ回りながら極力被弾を避ける。その間に僚機に頑張ってもらおう。

敵が3機出現するステージは危険。単発でダウンを与える武装なら、2機を引き連れてオトリになるのもアリ

ボーナスポイントを狙え！

下表を見てもらえれば分かるように、勲章のボーナスポイントはタイムによるボーナスと被弾に関係するボーナスが高い。

高得点を狙うなら、威力と機動力に優れた高コスト機で闘い華麗に避けながらCPUを早く倒そう。

写真では分かりにくいが、コストで得点の違う勲章は、高コスト赤、中コスト緑、低コストは青の縁取りで表示される。

―勲章の内容&出現条件―

勲章名：ノーダメージ
条件：無傷で撃破されずに勝利。
解説：1ダメージも受けずに戦闘に勝利する。味方の誤射も×。勲章はコストによってエフェクトが変化。
得点：高コスト10000点、中コスト15000点、低コスト20000

勲章名：被撃破なし
条件：ダメージあり。撃破されずに勝利。
解説：ダメージは受けるものの、自分が撃墜されなかった場合。勲章はコストによってエフェクトが変化。
得点：高コスト3000点、中コスト4000点、低コスト5000点

勲章名：GREAT
条件：瀕死状態で750以上のダメージを与える。
得点：2000点

勲章名：敵全機撃破
条件：敵全機撃破
解説：僚機が敵を一機も撃破しないまま、自分で敵を全機撃破する。
得点：2000点

勲章名：シールド成功
条件：任意のシールドガードを成功させる。シールドを出す格闘中のガードも含む。
得点：100点

勲章名：超長距離射撃
条件：超長距離から射撃をヒットさせる。
解説：ロックオン射程外から射撃攻撃をヒットさせる。
得点：1000点

勲章名：短時間勝利1
条件：45秒以内に戦闘に勝利。
得点：5000点

勲章名：短時間勝利2
条件：60秒以内に戦闘に勝利。
得点：3000点

勲章名：短時間勝利3
条件：75秒以内に戦闘に勝利。
得点：1000点

勲章名：ターゲット撃破
条件：ターゲットを撃破
解説：中ボスや最終ボス等の特定のターゲット機を倒す。複数個獲得可能。CPU戦専用の勲章。
得点：2000点

勲章名：ファーストアタック
条件：最初にダメージを与える。
解説：四人の中で敵、味方問わず最初にダメージを与える。ノーダメージの行動不能等は含まない。
得点：1000点

勲章名：負けが自分のせい
条件：自軍の戦力ゲージをすべて自分で減らす。
得点：0点

勲章名：低得点
条件：撃破、アタックボーナス、最大攻撃値を足した得点が4200点以下の場合。
得点：0点

勲章名：誤射王
条件：味方を5ヒット以上誤射する。
得点：0点

勲章名：味方を撃破
条件：味方を撃破する。
得点：0点

はみ出しNEXT! 低コスト機で被弾しなければ、高コスト機よりも勲章の得点が高い。ただ実際問題として、機動力の低い低コスト機で被弾を減らすのは難しい。僚機を「突撃」にして、超遠距離から完全支援、といった違う闘い方が必要かも。ただ戦闘を勝利するまでの時間がかかってしまい、タイムボーナスが低くなってしまう。結局、得点を重視するなら高コスト機を選ぶのが無難。

待っていました!

二つの追加コースを紹介

中難度のEコース

難度はA、Bステージと同じ。ステージの構成は途中ステージ6に中ボス戦を挟み、最後のステージ9まで一直線。途中分岐（EXは除く）は無い。敵が3機同時に出現することは少ないものの、ステージ後半の敵はどれもパイロットが搭乗しており耐久値が高めだ。敵のキャラクターは、ハマーン&マシュマーやコウ&ガトーなどシリーズで統一され、原作好きならニヤリとするものばかり。

中ボスはサンネック。多彩な攻撃と高速で上空を移動するので捕らえにくい。

高難度のFコース

ステージ構成は一直線の全9面で中ボスは無し。ステージ6にはシャイニングガンダムが敵機として登場する。この先、プレイヤー機として追加されるのだろうか？　楽しみである。

ステージ2、4、7では耐久値の低い敵機体が大量に登場するので、全体を見渡せる広い視野が必要。特にステージ7ではストライクガンダム（ランチャー）が大量出現するため難所の一つ。

ただのオマケじゃない!

EXステージについて

出現条件

EXステージは、最も難度の低いDコースを除き、そのほかのコースにEX1とEX2の二つが存在。ステージ6の終了時点で高得点だと、ステージ7への分岐画面でEX1が、ステージ8への分岐画面でEX2が出現して選べるようになる、といった具合だ。

ステージ6が終了した時点で高得点だとエクストラステージが出現。さらにEX1をクリアするとEX2を選べる。

多彩なEXステージ

A、B、C、E、Fにそれぞれ二つ。今のところ、全部で10種類のEXステージが存在する。ステージ7に相当するEX1、ステージ8に相当するEX2とも、本来進むステージよりも難度が格段に高くなる。

各EXステージの構成は多彩。CコースのEX1ステージにはザコ敵が大量に出現しつつ、その中に耐久値の高いカミーユのZガンダムが居る。コースEのEX2ステージには、ザコ敵としてサイコガンダムが登場し、後半にターゲットの敵機体が控える。また、FコースのEX2ステージではガンダム試作二号機とターンAガンダムの組み合わせ、といった核攻撃づくしのステージもある。いずれもクセのあるステージが多いので、撃破する順番や位置取りを考えて攻略する必要がありそうだ。

これはCコースのEX1。カミーユのZガンダムを倒すべきか、ザコ敵を倒すべきか。

最初に、百式とアカツキのゴールデンコンビ。その後にガンダムエピオンが控える。

あの機体に会いに行こう!

FINAL NEXTを目指せ!!

FINAL STAGEのさらに先へ

EX1→EX2を通りつつ、FINALステージをクリアするとFINAL NEXTが出現。キラの乗ったストライクフリーダムガンダムが待ち受ける。

どのコースからこのステージにたどり着いても、基本的な構成は同じ。ただし、コースによってキラを援護するザコ敵の機体が変わる。

例えば、Aコースの場合は最初のザコ敵がストライクガンダム。これを2機撃破すると、キラが登場する。その後、キラにある程度ダメージを与えるとミーティアと合体。さらにダメージを与えてミーティアを撃破すると、覚醒状態のキラになり、これを撃破すればクリアとなる。

敵機が同時に3機出現することはなく、こちらには僚機が居るので基本2対2の闘いになる。ただ、キラの攻撃が凄まじいので心しておくように。

<FINAL NEXT　Aコースの例>

ストライクガンダム×2

↓

ストライクフリーダムガンダム
（少し遅れてストライクガンダム）

↓

ストライクフリーダムガンダムが
ミーティアと合体

↓

ミーティアを撃破すると
覚醒状態の
ストライクフリーダムガンダムに

ザコ敵2機撃破後、キラのストライクフリーダムガンダムが。登場シーンにも威厳がある。

ミーティアと合体するキラ。正面に立つと危険。射線を合わせつつ横から攻撃しよう。

はみ出しNEXT!　OYZのCPU戦[illegible]：キラのスゴさを最後に知りました。ラスボスだけあって、キラの攻撃は壮絶の一言。満身創痍でたどり着いた覚醒状態のキラに攻撃が当たることなく、簡単に撃破されました。さらにさらに、驚くことが……。FINAL　STAGE　NEXTは何とコンティニュー不能。最高のコーディネーターって、こんなところまで完璧なのね。

新兵育成計画

君もCPUでガンガンデビュー！NEXT

初期の過熱ぶりも収束し、今号が出る頃には落ち着いてきたかも!?　「興味はあるけど混んでいるから……」と遠慮していた君も、CPU戦でデビューしてはどうかな？

闘う前の準備

好きな機体が決まっている人は、ここは読み飛ばしてもらって構わない。まだどれにしようか迷っている人は、オススメ機体を参考に自分に合った機体を探してみよう。

機体の選び方

インストカードで機体を決めたらコイン投入。選択画面はガンダムの作品シリーズごとにまとまっているので、それを参考にお目当ての機体を選ぼう。

一人でプレイする際にはコスト2000の機体がオススメ。機動力＆火力ともにバランスがいい。僚機のCPUはステージごとに変わるが、極端に相性の悪くなる組み合わせは無い。友達との協力プレイなら、支援が好きな人はコスト1000の機体を、目立ちたがり屋ならコスト3000の機体を選ぶといい。

右にはオススメの機体をコスト別で紹介した。どれもクセが無く扱いやすいものをセレクトしたぞ。コスト以上の性能を持つ機体ばかりなので、使いたい機体が決まっていない人は参考にしてほしい。

機体選択画面はこんな感じ。シリーズごとにまとまっているので、それを目安にお目当てを選べ

オススメ機体は、どれもスタンダード＆ハイスペックな機体だから初心者でも使いやすい。見た目も

コスト別オススメ機体

低コスト　デュエルガンダムAS
低コスト機なので耐久値は低いものの、武装が優秀。メイン射撃のビームライフル、サブ射撃の5連射ミサイルホットを中心に闘おう

中コスト　ストライクガンダム
まずは高機動力のエールストライカー。ビームライフルを中心に闘うといい。慣れたらランチャーに換装して遠距離戦を試すも

高コスト　νガンダム
メイン射撃は高性能。これとNEXTダッシュを組み合わせて連射するだけで強力だ。ファンネルは建物の陰から発射しよう。

いざ、戦場へ

基本となるのは、メイン射撃→NEXTダッシュの動き。まずは、この動きを手になじませる。要点を「新兵習得テクニック」にまとめてあるので、参考にしてほしい。

コースDで実戦デビュー

最初は一番簡単なコースDを選んでいろいろ試してみよう。同時に出現する敵の数が少ないので、1対1の状況を作りやすい。敵の攻撃頻度も少なめ。

まず確認したいのは自分の機体の武装。特に、CPU戦では射撃が基本となる。どの武器にも当たりやすい距離があるので、それを覚えると便利だ。大雑把な分け方だが、極太レーザー系の特殊射撃や射撃チャージショットは、超～遠距離でヒットしやすい。一方、ビームライフルなどのメイン射撃は近～中距離でヒットする。ロックオンサイトが緑のときは射程外、赤になると射程内となるのでそれが目安となるだろう。ムダ弾を撃たないためにも、ある程度は射程距離を把握しておきたい。

もう一つは、メイン射撃をNEXTダッシュでキャンセルする動き。特に、ビームライフル3連射（新兵習得テクニック参照）は、CPU戦や対戦を問わず使える最重要テクニック。慣れてきたらジグザグにNEXTダッシュするなど応用してみよう。

新兵習得テクニック①　ビームライフル3連射

射撃ボタンを押したら、すぐにジャンプボタンを2回連打。この動きを3回繰り返せば、ビームライフル3連射の完成だ。素早くつなげばコンボになるぞ。

新兵習得テクニック②　着地を狙え！

本作にはNEXTダッシュがあるため、明確なスキが分かりにくい。唯一、着地の硬直は攻撃のチャンス。そこで必ずダメージを与える練習を。

ロックオンサイトではわからないが、射程に入ると敵機にあったロックオンサイトが緑色から赤色へと変わる

射撃チャージの武器は全般的に弾のスピードが速く、誘導性が高いので長距離からでも当たりやすい

もう一ランク上のコースに挑戦！

コースA、B、Eになると敵機にターゲット機が出現。一人プレイの場合は、僚機への指示を「集中」に合わせてみよう。ほかに「突撃」の指示も便利だ。

また、後半ステージには敵機が同時に3体出現する。ここでは周囲の状況を把握することが必須。視点切り替えボタンの操作に慣れよう。

自分の耐久値がMAX近く、自軍の戦力ゲージが残り少ない状態なら、僚機CPUへの指示は「回避」にすること。

新兵習得テクニック③　広い視野を持て

ダウンを奪ったら、周囲の状況を確認。敵機が3機居るなら、素早く3回視点切り替えボタンを押す。周りを確認しつつ元の視点に戻すのだ。

はみ出しNEXT!　本文では主に射撃とNEXTダッシュの組み合わせについて紹介したが、NEXTダッシュの使い道はそれだけではない。格闘が空振りしたときのフォローとして、NEXTダッシュする戦法も有効。格闘の攻撃が出る前に当たるかどうかの判断ができれば、スキ無くNEXTダッシュができる。対戦も見越して練習したい人はこのテクニックをマスターしておこう。

こんなところも面白い

CPUよもやま話

細部まで丁寧に作り込まれた本作。まだまだ、君の知らない『ガンダムNEXT』の魅力がいっぱい。攻略寄りからお笑いネタまで、ど〜んと紹介しちゃいます。

キャラのかけ合いが熱い！

ムウ&クワトロ

ムウ
おいおい何だ〜、アカツキの真似事か？だれでも俺みたいに動けるわけじゃないぜぇ

クワトロ
百式と似ているな。エゥーゴのものではないようだが……。

すべてのガンダムシリーズがそろった本作だからこそ、協力プレイでさまざまなコンビが生まれる。特殊な組み合わせでは、キャラクターが普段とは違う特別なセリフをしゃべるぞ。時系列の違うキャラ同士の会話から、全く違う世界に住むキャラの会話まで、本作だけでしか聞けないものを探してみよう。

意外なキャラ同士の組み合わせはまだまだあるはず⁉

ほかにもあるぞ!! ガンダムNEXT名ゼリフ

ハマーン&シャア(シャア専用ザク)	戦闘開始時には、ハマーンが「そんな機体で闘おうというのか」。また、負けると「シャア、次は百式で出ろ」とお説教。
デュオ&イザーク	戦闘開始時に、デュオが「コロニーのための闘い。気持ちは同じってやつだな」。なるほど、コロニーつながり。
ゼクス&シャア(シャア専用ザク)	戦闘開始時に、ゼクスが「仮面か……どうやら似ているようだな、我々は」と一言。う〜む、一番似ている二人か？

意外!? アッガイが中ボスに強い!!

中ボスとして立ちはだかるMAや巨大MS。どれも原作で強敵として登場した機体ばかり。しかし、本作では意外な弱点があり簡単に撃破することが可能だ。

アッガイで闘う場合でいえば、特殊射撃であるバルカンでよろけを誘えるのだ。相手をよろけさせれば攻撃が中断され、安全に倒せるというわけだ。そのほかバズーカなど実弾系も有効なので、倒せない人は試してみよう。

まずはスキをうかがって

チャンスと見たら特殊射撃

全弾撃ち尽くすころに

サイコガンダムがよろける

最難関コースCのメンツがエグイ!!

コースCのSTAGE FINALは、最難関のラストを飾るにふさわしい豪華な顔ぶれ。2機のガンダムエクシアを撃破すると、ほぼ連続で、νガンダム→V2ガンダム→∀ガンダムと登場。敵&味方合わせて5機の乱戦になる。

1対2の不利な状況になったら中央に点在する六角形の建物を盾にして挟まれない動きをしよう。逆に1対1の場合は格闘コンボを決める。まとまったダメージを与えて、素早く撃破したい。

コースC FINAL CPU機体登場順

ガンダムエクシア×2

↓

νガンダム(アムロ)
×
V2ガンダム(ウッソ)
×
∀ガンダム(ロラン)
(※倒すとガンダムエクシア補充)

僚機との距離が近いと、乱戦になることがしばしば。一度距離を取って落ち着くといい。

NEXTダッシュキャンペーン絶賛開催中！

本作をプレイするともれなくプレゼントがもらえる「NEXTダッシュキャンペーン」が、4月24日(金)より絶賛開催中だ！

公式サイトでユーザー登録をしておけば、だれでも参加できるので、まずは公式サイトにアクセスしよう！ コースは「ガンダムVS.プレゼントコース」と「NEXTトライアルコース」の2種類だ。

【ガンダムVS.プレゼントコース】
キャンペーンサイトにユーザー登録し、必要事項を入力するだけで、抽選でガンダム関連ゲームソフト1本+本体1台をセットで20名様にプレゼント！

【NEXTトライアルコース】
ゲームプレイで得られるキャンペーンワードを携帯キャンペーンサイトに登録すると、各賞に自動エントリーされるぞ。各賞の課題を満たしていれば、一度の登録で3賞すべてに同時エントリーすることも可能なのだ！ 賞品はいずれもキャンペーンでしか入手できないオリジナルグッズなので、プレイを継続しキャンペーンワードはそのつど登録していこう！

★Gパイロット賞(期間毎に20名)
期間ごとに変わる課題をクリアしたキャンペーンワードで、特製QUOカード抽選権をGET！ さらに[illegible]の待ち受けもGET！

★NEXTターゲット賞(期間毎100名)
期間ごとに変わる特殊条件を満たしたキャンペーンワードだと、特製[illegible]ストラップ抽選権をGET！

★機動戦士賞(全プレイヤー)
期間毎の課題やNEXTステージクリアしてなくても、キャンペーンワード登録だけで携帯用待受画像を必ずGET！ 待ち受け画像は期間ごとにさまざまなものがランダムで獲得できる。何度も登録して、すべての待ち受け画像を入手しよう！

・詳細は公式サイト&携帯キャンペーンサイトでチェック!!
■PC公式サイト
http://gundam-vs.jp/next/
■携帯キャンペーンサイト
http://[illegible].jp/

SAMPLE

特製QUOカードや待ち受け画像、[illegible]などのキャンペーン[illegible]に入れ[illegible]プレイしていこう

はみ出しNEXT! キャラ同士の特別な会話は、特定の組み合わせを選んだからといって必ず発生するものではない。いくつかの会話の内の一つに特別な会話がある、といった具合だ。それにしてもシャア・アズナブルって、本作ではいじられキャラだったのね。それとも単に名前を二つ(クワトロ・バジーナ)持っているから特別な会話が多いだけなのか……⁉

新登場

ストライクフリーダムガンダム

フリーダムガンダムの後継機であるストライクフリーダムガンダム。強力なスーパードラグーンを引っさげての登場だ! 戦場に無数の弾幕をばら撒き制圧せよ!

コスト	3000

Text:age

ここがオススメ!! ストライクフリーダムガンダム

使いやすいビーム兵器に加え、ドラグーンとフリーダムガンダム同様のS.E.E.D.が使用できるため、汎用性は高い。火力は低めながら射撃武装の性能は優秀なので、射撃重視で丁寧に戦いたい人にオススメの機体だ。

一定距離を維持し、射撃中心で戦おう!

スーパードラグーンが使える点を除けば、比較的スタンダードな性能のストライクフリーダムガンダム(以下ストライクフリーダム)。射撃武器がメインとなるので、基本的には中距離を維持して戦おう。どちらかといえば、火力は低めで爆発力に欠ける。けん制と敵機の足止めをこなしつつ、味方と連携して被弾しないように立ち回り、じわじわ相手の体力を削っていくスタイルがいいぞ。

相手と一定の距離を保ちつつ、相手の前後左右にスーパードラグーンをばら撒きつつ射撃でけん制する。射撃ヒット時、相手を分断したいときにはNEXTダッシュから射撃を連続でヒットさせダウンを奪おう。

逆に、1対1の状況で攻めを継続したいのであれば、再度ドラグーンを設置して攻め立てるといい。

また、相手との位置関係によっては攻撃方法を変えたい。注意したいのが敵の頭上に位置取ったとき。このときはメイン射撃を狙えないものの、サブ射撃であれば相手を追尾してくれる、ストライクフリーダムのモビルアシストは威力が低めで追尾性能こそ低いものの、真上から攻撃しても相手をしっかり狙ってくれる(緑ロックオンの状態でもヒットする)。相手は見えない位置から攻撃されるので幻惑効果が高い。

S.E.E.D.が使える状態になったら、積極的に接近戦を挑もう。格闘を振り回し、NEXTダッシュからしつこく狙ってまとまったダメージを狙いたい。ただし、S.E.E.D.の効果時間は短めなので、効果が切れそうになったら素早く離脱しよう。

格闘攻撃では、ステップ格闘をNEXTダッシュでキャンセルして、通常格闘を全段決めるといい。ダウンを奪いつつ、まずまずのダメージを稼ぐことができる。

なお、チャージショットが可能な状態でロックオンを切り替えると、マルチロックオンが可能で、敵2体に同時攻撃できる。失敗時はNEXTダッシュでフォローできるので、時折交ぜていくといいだろう。

付かず離れず、ドラグーンと射撃の同時攻撃で削ろう。

スーパードラグーン射出時のスキはやや大きめ。

すぐさまNEXTダッシュで次を射出し、ばら撒こう。

モビルアシストは、こんな角度からでも当てられるのだ。

たとえブーストゲージが0になってしまっても……、

S.E.E.D.があれば回復するので、回避可能になる!

武装解説

基本的には使いやすいものがそろっている。全体的に射撃の弾数は多めなので、火力の低さを手数でカバーするように心がけよう!

メイン射撃 ビームライフル

弾数は10発で、チャージショットが可能。ダメージは80とやや心もとないので、サブ射撃と併用して火力を上げたい。射撃チャージの威力は約130だ。

サブ射撃 スーパードラグーン

弾数は10、ダメージは1発30ほど。レバー入れで相手の周囲に設置し、ニュートラルで自身の近くに停滞させる。ボタン押しっぱなしで連続射出可能だ。

特殊射撃 S.E.E.D.

最初はゲージ0の状態からスタート始まり、少しずつゲージがたまる。使用時はブーストゲージがマックスまで回復し、効果中は消費量が少なくなる。効果時間は短め。

格闘 ビームサーベル

攻撃の発生は特別早いわけではないが、左右にビームサーベルを振るため攻撃範囲は広め。その分、攻撃力はやや低めに設定されているぞ。

特殊格闘 ビームサーベル切り抜け

きりもみしながら斬り付ける攻撃。移動距離が長めで、攻撃範囲は広い。発生はそれほど早くないのだが、相手が左右に動く瞬間を狙えば当たりやすい。

モビルアシスト ∞ジャスティスガンダム

使用回数は5回とまずまず多い。追尾性能はさほど高くなく、ダメージ60と低め。しかし、上下の射角が広いため、真上から敵を攻撃することも可能だ。

はみ出しNEXT! 理想的な立ち回りは?:耐久値が低めで、前線に立つには少々不安な点のあるストライクフリーダム。コスト2000の機体と組むのであれば、サブ射撃を中心として戦い、常に離れた位置から味方をサポート。味方が2回撃墜されるようにすれば、火力の低さや耐久値が低い点をカバーできる。ただし、ある程度ダメージを受けたら戦術を切り替え、1回ずつ落ちるようにしよう。

新登場

ガンダムDX（ダブルエックス）

通常戦闘に使える武装の種類はやや少なめだが、爆発的な火力を誇るツインサテライトキャノンが本機のウリ。いかにタメるかがポイントだ！

コスト	3000

Text:age

ここがオススメ!! ガンダムDX

ガンダムDXといえば、何はともあれツインサテライトキャノン！　チャージするのも大変なら、当てるのも簡単ではない。しかし、その破壊力は本作中屈指!!　一撃必殺のロマンに心惹かれる人にオススメの機体だ！

基本的な性質を理解して動かそう！

ガンダムDXは、ツインサテライトキャノンの仕組み、モビルアシストの性能、それに付随する基本動作の変化など、多くの点で他機体と扱いが異なる。まずはその性質を理解して、的確な操作ができるようにしたい。

一番重要なのが、特殊射撃であるツインサテライトキャノンのシステム。ガンダムDXの特殊射撃は、メイン射撃を押しっぱなしにすることでチャージを開始し（当然、ボタンを離すとゲージは減少する）、ゲージがマックスになると1発分ストックされることになる（ストックされた分は、使用するか撃墜されるまで減らない）。この状態になってはじめて使用することができる。ストック数の最大は3発だ。

そのため、戦闘中は常に射撃ボタンを押しっぱなしにしておくのが基本。攻撃する際は、「ボタンを離してすぐ押す→そのまま押しっぱなしを維持」を繰り返すといい。

とはいえ、3発分ためるのはなかなか難しい。実戦であれば、最大で2発分チャージしておき、随時狙うのが安定した使い方になるだろう。

次に、変形とアシストのシステムについて。ガンダムDXは、変形することができ、変形中は武装が変化する。なお、その武器のリロードは、変形中にしかできない。変形中の攻撃ではサブ射撃が便利。ほぼ横方向を向いていても、狙っている相手に向かってミサイルが飛んでいく。左右に回避しながら攻撃できるので、なかなか便利な性能だ。

ただし、メイン射撃チャージ中に変形した場合、チャージゲージが0になる点は覚えておこう。

さらに、モビルアシストを使用すると、それ以降変形できなくなる点に注意。モビルアシストは、チャージせずにツインサテライトキャノンと同等の攻撃を1回だけ出せるぞ。

基本的には、これらのシステムや操作をふまえつつ、近～中距離でメーン射撃を中心に立ち回ることになる。射撃で敵にじわじわダメージを与えつつ、特殊射撃のストックを増やしていこう。

特殊射撃は、なるべくこちらを狙っていない相手に撃ちたい。発射モーションが長めなので、こちらをしっかり見てる相手には簡単に回避されてしまう。また、地形などに着弾時は爆風が生じる。特殊射撃中はブーストゲージを消耗するので、NEXTダッシュ分のゲージを残すため、やや低目の位置で撃つように心がけよう。回避されたと思ったら即中断するのも重要だ。

常にチャージしながら戦えるように操作を練習しよう！

このぐらいの高さなら、攻撃後にわずかにゲージが残るのでNEXTダッシュ可能だ。

近距離で射撃が当たったら、NEXTダッシュから……、

なるべく格闘につないでダメージを稼ごう。

武装解説

メイン射撃以外は、少々クセの強い武装が多い。使い方を間違えるとスキが大きいので、個々の性質を理解して、使いどころをしっかり把握しよう。

メイン射撃　DX専用バスターライフル

使い勝手がよく、1発のダメージは90と平均的な性能。弾数は最大10発と多めなので、ムダに撃たなければそうそう弾切れになることはないだろう。

サブ射撃　ヘッドバルカン／ブレストランチャー

レバー入れで出すとヘッドバルカン、レバーニュートラルで出すとブレストランチャーに。ブレストランチャーは威力が高めなので、相手の硬直に狙いたい。

特殊射撃　ツインサテライトキャノン

直撃すると、320オーバーのダメージをたたき出す。その代わり発射時のモーションが長く、攻撃後はスキだらけに。混戦時には使用を控えたい。

格闘　ハイパービームソード

飛び抜けた性能ではないが、ガンダムDXにとっては貴重はダメージ源。チャンスがあれば決めていきたい。全段決めれば相手と距離を離せるのもありがたい。

特殊格闘　格闘

続けて格闘を押すことで連続でパンチを繰り出し、最後に吹っ飛ばす。前進しながら攻撃するので、ややカットされにくい。発生は平均的な早さだ。

モビルアシスト　Gファルコン

1回の出撃で1発しか使用できないので、ムダに使わないように。また、スーパーアーマー状態になるので、格闘攻撃を受けつつもゴリ押しで当てることができるぞ。

はみ出しNEXT!　**格闘について:**格闘がヒットしたときは、それぞれ初段をNEXTダッシュでキャンセルして、通常格闘か特殊格闘を全段当てるのがいい。これで相手を大きく吹き飛ばしてダウンさせることができるので、別の相手に特殊射撃を狙うチャンスが生まれる。また、格闘中は常に射撃ボタンで相手を拘束する攻撃に派生できるが、威力が低めなので多用するほどではないぞ。

地の利を活かせ!

ステージ紹介

ここでは新旧ステージをすべて紹介。ステージごとの地形、障害物を知ってこそ地の利を活かせるというものだ。全体像を把握して対戦で活用しよう。

Text:が一くん

機体も多けりゃステージも多い

今作では前作の（旧）ボスステージを除く15ステージにさらに13ステージが加わり、合計28ものステージが存在する。ステージごとに地形や障害物は多種多彩で、その特徴を覚えれば対戦でも役に立つこと間違い無し。慣れないうちは対戦し終わったらこのページを見直して、一つ一つ覚えていこう。

すべてのステージは作戦エリア境界線で囲まれており、その範囲を超えて移動はできない。境界線付近に移動すると逃げ場を狭めることになるので、なるべく中央に移動するようにしよう。

対戦では乱入側がステージを決定する、有利なステージを、

サイド7

中央部分は平坦な地形で、破壊可能な建物が複数建っている。また、ステージの隅には緩やかな丘と浅いクレーターがあり、高低差が存在する。見晴らしのいいステージだ。

ジャブロー

中央に墜落したガウがあり、その周囲は枯渇した川の跡でくぼんでいる。四隅には、移動の邪魔にはならないものの森林があり見渡しが悪く、破壊可能なドームが二つ存在する。

グリプス内部

6カ所に等間隔で並んだ黄色の円柱状の建造物は、登ることはできないが破壊可能だ。破壊後も機体よりも大きい台座が残るので、身を隠す分には問題無い。

ランタオ島

ステージの半分以上が小高い丘になっており、破壊可能なガンダムヘッドが一つ存在する。平地の方には低い廃ビルが3棟だけ建っており、1棟だけわずかに高い。

コロニー内部

破壊可能なビルが乱立してる市街地のステージ。このビルは機体の何倍もの高さだが、屋上まで登ることができる。ビル破壊後は特に起伏の無い平坦なステージになる。

ゲンガナム

上空まで伸びた高層ビルが2棟存在し、登ったり破壊することは不可能。ほかにも低めのビルが複数建っているが、こちらは破壊可能だ。市街地から小高い丘へは歩いて移動できる。

ヘリオポリス崩壊後

建造物が乱立しているステージで、破壊可能なものがほとんど。唯一、横長の倉庫は破壊できない。ステージの1／3は建造物が無いものの、浅いくぼみがあるので注意しよう。

レクイエム

円状のくぼみが中心部にあり、段階的に高低差が存在するステージ。身を隠せるようなものはほぼ無く、画面の端に三つ障害物が存在するだけなので戦局には影響しにくい。

軌道エレベーター ラ・トゥール

画面の起伏は激しいが、高低差のある場所はすべて坂になっており歩いて移動できる。中心付近には複数のコンテナがあり、すべて破壊することが可能だ。

連邦軍　北極基地

中央付近に崖があり、高低差が激しい。崖の上は平坦で、崖の下は巨大なスペースシャトルと複数のコンテナが存在する。スペースシャトルは破壊可能だが、発射台は壊せない。

フォン・ブラウン

建造物が非常に多いステージで、そのどれもが破壊不能。細長い円柱状のものが三つほど点在するが、登ることはできない。これら障害物をうまく使った戦い方が勝負のカギだ。

鉱山都市

ステージの中央に巨大なピラミッド状の建造物が存在し、頂上に登ることができる。ビルは複数並んで建っており、そのどれもが破壊不可能。基本的には平坦なステージだ。

アウドムラ

ステージ両端に破壊不可能の長い壁が存在する。ほかにも、コンテナが五つあり、こちらは破壊可能だ。両端の壁によって戦局が分断されやすいので注意したい。

アクシズ

クレーター状のくぼみが対角線上に三つ並んでいる。クレーターの中心部分は意外に深く、高低差が激しい。建造物は片隅に二つあり、どちらも破壊可能だ。

はみ出しNEXT! 新ステージの出典タイトル一覧:●サイド7、ジャブロー:機動戦士ガンダム ●グリプス内部:機動戦士Zガンダム ●ランタオ島:機動武闘伝Gガンダム ●コロニー内部:新機動戦記ガンダムW ●ゲンガナム:∀ガンダム ●ヘリオポリス崩壊後:機動戦士ガンダムSEED ●レクイエム:機動戦士ガンダムSEED DESTINY （次ページに続く）

障害物、高低差の活用方法

障害物はサイズに大小があり、機体より若干大きい程度のものもあれば、天井まで届くほど高いものなどさまざまだ。壊せるものが多く、ビームライフル系なら4発程度で壊れる。障害物は基本的に身を隠すために使うが、特に有効なのは着地際の硬直をごまかす使い方だ。ブーストゲージを気にせず着地できるので、障害物の位置は必ず把握しておこう。ほかにも、ファンネル系の武装は身を隠しつつ相手を攻撃でき、一部武装は障害物を無視して攻撃できるなど特殊な使い方が可能だ。色々と試して自分の闘い方に合った障害物の使い方を身に着けよう。

また、高低差のある地形では高い位置から飛ぶことで、低い位置の相手より少ないブースト量で敵機の上空を取ることできる。空中戦ではブーストゲージの残量が勝敗を握るだけに、地味ながらも重要な要素といえる。また、下から上に対する攻撃には当たりにくいが、上から下への攻撃は当たりやすい点も、高い側が有利な要因。相手よりも常に高い位置を取れるような立ち回りを考えながら移動しよう。攻撃をするだけが闘いではないのだ！

ブーストゲージが無くなっても、障害物の陰に隠れるように動けば比較的安全だ。

相手より高い位置から攻撃するために、高低差を意識して戦っていこう。

サイド6
特に起伏の無い平坦なステージで、複数の建物が点在する。中央の赤い建物と端にある広い平らな建物は破壊できない。そのほかの建物はすべて破壊可能となっている。

機動戦士ガンダム
平坦な地形で破壊可能なタンクが7機ほど存在する。タンクの大きさは機体より少し大きい程度。タンクをすべて破壊すると視界を遮るものが無くなり、視界がよくなる。

機動戦士ZZガンダム
巨大なクレーターの中にさらにクレーターが存在する。クレーターの中心以外の高低差はそれほど激しくない。また、三つの巨大な板があり、どれも破壊できる。

機動戦士ガンダムF91
中心部には円状に広がる市街地があり、周辺部は起伏がある。市街地には建物が3棟あり、周辺部には市街地を囲むように柱が五つ規則正しく存在する。これらはすべて破壊可能だ。

機動戦士Vガンダム
市街地と緑地帯が半々で構成されていて、市街地は広場を囲むように破壊可能なビルが複数建っている。緑地帯には巨大な壁で分けられており、その片方には小高い山が存在する。

機動武闘伝Gガンダム
ステージの四隅にピラミッド、五重塔、凱旋門、ツインタワーが存在。前者二つは頂上に足場が無く登れない。ほかにも、中央部を中心に破壊可能な背の高いビルが点在する。

新機動戦記ガンダムW
ステージの半分が小高い丘で、頂上には破壊不可能な大きめの建物がある。平地部分には広場が存在し、複数の建物があるが赤い屋根を持つ横長の建物のみ破壊できない。

機動新世紀ガンダムX
平坦ではあるものの、破壊不可能の建造物が入り組んだ形で立ち並び、障害物の重要性が非常に高いステージ。ところどころに存在する円筒状の建造物は破壊可能だ。

∀ガンダム
広く小高い丘の上に巨大な石像と台座があり、どちらも破壊不可能。石像は頭や肩部分などに登ることができる。台座や坂の周囲には、破壊可能な建造物が規則的に並んでいる。

機動戦士ガンダムSEED
地形に起伏は無く、中央の巨大な塔が象徴的。この塔は頂上に登ることができ、中ほどに足場があるが、機体によっては到達できない。周囲には破壊不可能な障害物が多数ある。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY
平坦なライブステージ部分と高低差の激しい丘で構成されているステージ。ライブステージ周辺には破壊可能な建物が立ち並んでいる。丘には小さな岩場があるが破壊不可能だ。

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
中心部にひし形のソロモンが配置されている。ソロモンは破壊不可能で、身を隠すには最適だ。周囲は平らな地形をしており、角に二つ破壊可能な柱が建っているのみ。

機動戦士ガンダム 第08MS小隊
アプサラスⅢが丘のようにステージの端に存在し、中央部分にはメガ粒子砲によって地面がえぐられた跡がある。平地部分には、破壊可能な小さな建物が複数建っている。

ボスステージ
FINAL NEXTにのみに登場するCPU戦専用のステージ。破壊可能な四角型の障害物が四つ並んでいるだけで、地形自体は平らで起伏は無く非常に見晴らしがいい。

はみ出しNEXT！ ●軌道エレベーター ラ・トゥール:機動戦士ガンダム00 ●連邦軍 北極基地:機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争 ●フォン・ブラウン:機動戦士ガンダムZZ ●鉱山都市:機動戦士ガンダム 第08MS小隊 ●アクシズ:機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ●アウドムラ:機動戦士Zガンダム

習得必須の重要システム！

NEXTダッシュシステム実践編

本作の新システムNEXTダッシュは、スキを軽減する、ダメージの底上げに使う、と用途は多種多彩。「どうもうまく使えていないな～」と思っている人は、要チェック！

Text:ケケ

硬直の後にはNEXTダッシュ

NEXTダッシュは、ブーストゲージさえあれば（着地以外の）行動をキャンセルできる。ダメージを受ける最大の要因は各種硬直。これをキャンセルすることで、被弾を減らすように心がけよう。

しかし、無闇やたらとNEXTダッシュを使えばいいというわけではない。NEXTダッシュはブーストゲージを消費するため、必ず硬直が生まれる「着地」までの時間が短くなってしまう（着地を読まれやすくなる）。NEXTダッシュを多用したせいで、被弾してしまう……ということが起きないよう注意だ。

逆に、ある程度対戦に慣れてきたら敵機のブーストゲージ残量を読んで、着地硬直を狙えるようになりたい。もちろん相手も同じことを考えるので、ブーストゲージを読まれないような動きが必要だ。

敵機のブーストゲージ量が少なくなってきたな……と感じ取ったら、射撃を撃ちまくれ！　いかに強力なNEXTダッシュといえど、この状況では無力だ。

ココ使おでう！ NEXTダッシュシステム〔初級編〕

対戦でNEXTダッシュを使う際に、できるようになっておきたい技術を紹介していくぞ。できるかどうかで差が出るので、CPU戦などでしっかりと練習し、マスターしよう。

射撃の後に！

射撃→NEXTダッシュ→射撃……の3連射は基本だ。

ビームライフル系など、1発ではダウンしない射撃武器を持っている機体は多い。これをNEXTダッシュを使って3連射し、ダウンを奪うことが可能だ。ダウンさせることで起き攻め、2対1に持ち込むなど、有利な状況を作り出せる。これができると対戦の戦績も上がるはずだ！　まずは、これを安定してできるように練習しよう。

格闘の後に！

当たったとき、外したとき、どちらもNEXTダッシュを意識しておきたい。

格闘コンビネーションはその場からあまり動かないものが多いため、もう1機に横からカットされやすい。格闘の終わり際の硬直は、ブーストゲージに余裕があるならなるべくキャンセルしておきたい。また、格闘を狙ったはいいが外してしまった……というときには、早めにNEXTダッシュでキャンセルして、未然に反撃を防ごう。

モビルアシストの後に！

モビルアシスト後にNEXTダッシュでさらに攻撃をつなげろ。

機体によって多少異なるものの、モビルアシストはボタンを押してすぐにアシスト機体が出るため、すぐにNEXTダッシュをして射撃や格闘などを連続ヒットさせることが可能だ。また、モビルアシストは振り向かないでも出せることを利用し、追われているときなどに出してすぐにNEXTダッシュすると、相手は追いかけにくくなるぞ。

ココ使おでう！ NEXTダッシュシステム〔中級編〕

初級編なんてもうマスターしているぜ！　という中級者以上のプレイヤーに向けたテクニックを紹介。ワンランク上の使い方を覚えて、さらなる勝率向上を目指そう。

攻撃の威力底上げ！

強力なコンボを見付け出し、対戦で有利な展開を作ろう！

格闘は出し切るだけでも高威力なのだが、途中でNEXTダッシュをはさんでさらに格闘をを決めれば、ダメージの底上げになる。また、出し切るとダウン復帰されてしまうタイプの格闘でも、NEXTダッシュを使いダウン値を稼ぐことで、強制ダウンに持ち込むことが可能だ！　いろいろと試して、最大ダメージコンボを見付けよう！

あえて途中で止めて有利な状態を維持！

格闘ヒット中、もう片方の敵機が来そうなときには……、

NEXTダッシュで中断して、回避に転じよう。無理は禁物だ。

「攻撃し続けるとダウンしてしまい、起き上がるまでの時間を稼がれる！」という状況のときは、あえて途中で攻撃をNEXTダッシュでキャンセルし、ダウンさせず攻め継続を狙うのもアリだ。特にコストオーバーで再出撃してきた相手などは、耐久力が低いので、攻めを継続した方がいい場合は多い。

ただし、途中で止めたことで相手の反撃に遭ってしまい、不利な状況へと追い込まれてしまう可能性があることには注意が必要だ。

格闘を決めている最中に横からカットされそうなときに、最後まで攻撃せず途中でNEXTダッシュを使い、カットインを防ぐということもできる。敵2機の居る位置や、何をしているかは常に確認しておき、臨機応変に動くことが重要だ。

はみ出しNEXT！　**NEXTダッシュ・使い方補足:**NEXTダッシュは確かに強いのだが、こればかりに頼ってしまうと立ち回りがおろそかになりがちなので注意しよう。特に、格闘が外れたら際にNEXTダッシュから再度格闘を出す……といったことを繰り返すと、相手に行動を読まれてカウンター取られやすくなる。単調にならないよう、気を付けて使おう。

知っているかどうかが勝敗を分ける……かも!?

小ネタ&テクニック集

知っておくと得する実戦的なものから、ほとんどネタといえる細かい情報まで一気に紹介!マニアックな知識を頭にたたき込み、対戦相手に差を付けろ!

Text:タンカー

小ネタ&テクニック　ディフェンス編

まずは防御関連の小ネタから紹介するぞ。

ガンダムデスサイズヘルの特殊格闘のカマイタチ部分には、相手の実弾系の射撃を無効化する性能がある。うまく当てれば、バズーカの弾などを消すことができるぞ！　そして、モビルアシストを呼び出すモーションには、前方からの射撃をガード可能となっている。モビルアシストが出せなくてもガード判定はあるので、瞬間的な防御技として機能するのだ！

アーマーパージしつつ格闘を繰り出すデュエルガンダムの特殊射撃には、アーマーをパージする瞬間に射撃に対する無敵がある。乱戦時など、どこから射撃で狙われるか分からない状況などで非常に強い。

ガンダムF91は、前作同様シールドガード中に格闘ボタンを押すことで特殊な格闘へと派生できる。この格闘はNEXTダッシュでキャンセル可能なので、ガンダムF91だけはシールドガードモーションを一瞬でキャンセルできることになる。他の機体と比べて有効活用することが可能だ。

ゲドラフの射撃チャージは、照射ビームを発射する直前にビームシールドを展開するのだが、そこに一瞬だけ射撃に対してガード判定が存在する。うまく使えば射撃を弾きつつ攻撃が可能だ。

キュベレイの⬇＋格闘は、当て身が発動しなくともビームなどを弾くことが可能。

ガンダムMk-Ⅱはスーパーガンダムになった状態でホバー移動中に後ろステップを連打すると、格闘機に対して圧倒的な強さを誇る。ウソだと思うなら一度試してみよう！

ガンダムデスサイズヘルのモビルアシストの呼び出しモーションには、射撃に対するガード判定が付いているのだ……まさに攻防一体!?

ちなみに、格闘チャージ中にも機体の左右にはシールド判定があるのだ！……ただし、狙って使うには不安定。まさに小ネタ?

相手の射撃などをガードした後に、すぐ格闘ボタンで派生させ……、

さらにそれをNEXTダッシュでキャンセル！　瞬間的に反撃に転じることができるぞ！

小ネタ&テクニック　その他編

一部の機体が持つ武装には、足を止めずに射撃できる代わりに、全くといっていいほど銃口補正のかからないものがある（ゲドラフのサブ射撃や、ガンダムXのハモニカ砲など）。

しかし、これらはレバーをニュートラルの状態で使用することで、シッカリと相手側へ向き直って射撃が可能だ。特にゲドラフや∀ガンダムのサブ射撃などはスキが小さいため、空中で使うことでかなり不思議な動きが可能となる。見慣れない行動なので、適度に使えば相手を幻惑できる!?

キュベレイの飛行モード中は、特殊格闘で任意の方向へ方向転換が可能。ただでさえ飛行中はブーストゲージ量が多い上に方向転換が可能となることで、圧倒的な機動力を誇れる。

ガンダムXのサテライトキャノンは、発射中にレバガチャすると照射時間を延長することが可能。

ゲドラフの格闘チャージショット中の⬇＋格闘は、相手にヒット中にジャンプボタンを押すことで中断して、スキを大幅に軽減できる。というか、これ使わないと大抵反撃をくらってしまうので、ゲドラフを使う際には必須のテクニックだ！

ガンダムMk-Ⅱのホバーモード中の照射ビームは、発射する瞬間にジャンプボタンを押すことで驚異的な銃口補正が加わる。このテクニックを使うことで、圧倒的にビームを当てやすくなるぞ。ただし、代わりに照射時間が短くなり、機体は足を止めてしまうといったデメリットがある。中間距離〜遠距離で、相手に放置されたときなどに真価を発揮するテクニックといえる。

射撃時にレバーニュートラルにすることで、ガンダムXのハモニカ砲などがかなり使いやすくなる……ハズ!?

ガンダムXの大技、サテライトキャノン。この攻撃は、ビーム照射中にレバガチャで照射時間延長。なかなか気付きにくい小ネタだ。

途中でキャンセルしても、それほどダメージ変わらないので安心!

この入力で、照射ビームがかなり当てやすくなるぞ！　ただし、ロックオンされているときには使わないように。

はみ出しNEXT!
小ネタ補足・ガンダムデスティニー編:出撃時は実体のある盾を装備しているが、2機目はビームシールドになっているぞ!
小ネタ補足・ガンダムデスサイズヘル編:ガンダムデスサイズヘルの⬅+格闘は相手をぶん投げるが、投げた相手には攻撃判定が付き、ロックオンした相手へ当てられる。乱戦などで使うと面白いぞ。

コストの考え方から具体例まで網羅！

対戦におけるコスト考察

VS.シリーズの特徴といえるのが、各機体に設定された「コスト」。コストが多いほど強力な機体となるが、その分撃破された際に戦力ゲージに大きな影響を与えるぞ。

Text:刹

コストを踏まえてみる

本作では、機体コストが1000、2000、3000の3種類が設定されている。この中から自分の好きな組み合わせを選ぶことになるが、一般的によく使われるコスト帯は3000と2000となる。

傾向として、コストが低いほど機体性能は悪いor何か一つだけの性能が突出している代わりに、ほかの部分が弱いという極端な性能なものが多い。コスト1000は、ヘタに使うと僚機の足を引っ張る可能性がある。使うときは十分注意しよう。

何だかんだで一番安定するのはコスト2000だろう。コスト2000の傾向は、すべての性能が標準であったり、一つの性能が高水準となっていて、ほかが標準的な機体など、バリエーションが多彩である。そして何より、ほかのどのコスト帯と組んでもバランスの取れた組み合わせになるのだ。

慣れた相方と組むときや、見知らぬ人とプレイするときなど、さまざまな状況に対応できるぞ。初心者にもオススメだ。

そして最高コストである3000。やはり最高コストということもあって、すべての性能が高水準なものが多く、近距離から遠距離までどの状況でも働ける機体も珍しくない。その気になれば一人で戦況を優位にすることも可能だろう。

ただし、コスト3000はコストオーバーの影響を受けやすくなる場合が多く、自分・相方とも耐久値的に厳しくなることがあるので注意。いろいろな機体を使って、最も自分に合うコスト帯を見付けよう。

「好きな機体を使う」のは重要だが、その機体はどんな機体と相性がいいのか？　どんな役割を持っているのか？　そういったことまで考えると、より面白くなってくる。

重要！ コストオーバーについて

コストオーバーとは、自軍の残り戦力ゲージが自機のコストよりも少ない状況で撃破された場合、自機の体力が「自軍の残り戦力ゲージ／自機のコスト」の割合で低下して再出撃するシステムである。

例えば、コスト2000の機体が撃墜されて再出撃する際、自軍の残り戦力ゲージが1000の場合1000／2000、つまり1／2の耐久値となる。

このシステムは、高コスト機体ほど影響を受けやすく、低コスト機体ほど受けにくいぞ。コストオーバーした機体は、攻撃によっては一撃で撃墜されてしまう場合があるので要注意。また、CPUにはコストオーバーは適用されない点も覚えておこう。

コスト3000機体が、自軍の残り戦力ゲージ1000のときにコストオーバーした。このときの耐久値は240。これは痛い！

安価な機体とあなどるなかれ！ コスト1000帯

今作では一番コストの低い1000だが、このコスト帯には特徴的な機体が非常に多い。中にはコスト2000や3000とわたり合える機体も……!?

機体の特徴を把握しよう！

コスト1000は全体的に耐久値が低く、おおむね300前後となっている。少しでも火力の高い攻撃をくらえばそれだけで瀕死になってしまうので、相手の攻撃は極力回避しつつ戦いたい。

コスト1000には前項で解説した通り一つの性能に特化した機体が多く、その性能を引き出せなければ勝つのは厳しい。コスト1000を使用する場合には、かなりのプレイ回数をこなすことが要求されるだろう。ただし、コスト1000機体は優秀なモビルアシストを持っていることが多いので、そこは要チェックだ！　加えて、コストオーバーの影響を受けないという特徴があるぞ。

自軍戦力ゲージが1000で復活しても、コストオーバーの影響を受けない。この利点はかなり大きい！

コスト1000における有力機体

- シャア専用ザク
- ヴィクトリーガンダム
- グフ・カスタム

どれもコスト1000の中でも強力な、特化性能を持つ機体だ。シャア専用ザクは「通常の3倍」使用時における圧倒的な機動力、ヴィクトリーガンダムはモビルアシスト、メイン射撃を撃つ際のシールドを絡めた守りの堅さ、グフ・カスタムは優秀な格闘性能、75mmガトリング砲、モビルアシストによる攻撃力の高さと、それぞれ一芸に秀でている。これらをうまく使えば、上位コスト機体に勝つことも夢ではない！

オススメの組み合わせ

グフ・カスタム　コスト 1000

&

ガンダムヘビーアームズ改　コスト 2000

格闘特化機体と射撃特化機体によるコンビ。基本的にはグフがヒート・ロッドを使った移動で戦場を駆け回り、相手の注意を引き付ける。そこにガンダムヘビーアームズ改が、誘導性能の高いマクロミサイルを狙っていくパターン。

相手をダウンさせた後は2対1の状況を作り、一気に耐久値を奪おう。コスト1000と2000の組み合わせは2000側が狙われる場合も多いのだが、ガンダムヘビーアームズ改は自衛力が高いので、そこも強みだ。こちらを見ていない敵に、グフ・カスタムの強烈な格闘をたたき込め！

はみ出しNEXT! **コスト補足:**ちなみに、安定はしないがコスト3000+コスト3000の組み合わせも、展開しだいでは強力だ。ただし、押し引きが最も重要となるために、知り合い同士で声をかけながらでないと、まず成り立たないチーム編成といえるが……、気心の知れた友人と組んでみるのも面白いかも!?

汎用性の高さがウリ! コスト2000帯

初代ガンダムを筆頭に、万能機体の層が厚いコスト2000帯。コスト上、3000の僚機として運用したときの強さが問われる。キーワードは「生存力とけん制力」だ。

群雄割拠、全機体が腕次第!

コスト2000の機体に限らないが、今作は飛び抜けた強機体というものがあまり無い。NEXTダッシュの仕様上、機動力に差が出にくく、初段のダウン値が高いために、コンボダメージは一部を除いておとなしいからだ。ただし、コスト間の性能差は大きく、耐久値調整と立ち回りにウェイトを置いたゲームバランスとなっている。

そんな中コスト2000に求められるのは、ズバリコスト3000と組んだ際、先に撃破されない生存力、下がりながらもコスト3000の戦闘を助けるけん制力の二つだ。これらを考慮し、コスト3000と組んで強いと思われる機体を右に挙げた。

ガンダムエクシアは単体の性能こそ強いが、格闘寄りのため被弾が多く、コスト3000と組むよりコスト2000と組んだ方が力を発揮できる。

コスト2000における有力機体

- ガンダム
- ガンダムヘビーアームズ改
- ガンダムデスサイズヘル

ガンダムは、いわずと知れた万能機体。当てやすい⬅or➡＋格闘、平均性能のメイン射撃、高性能なハイパー・バズーカでタイマンも援護もこなせる。ガンダムヘビーアームズ改は、モビルアシスト依存の生存力とサブ射撃による自衛力が○。コスト3000相手に、ゆっくり落ち着いて戦える。ガンダムデスサイズヘルは格闘機だが、ハイパージャマー、アクティブクロークを駆使すれば先落ちを防げる。バスターシールドによる援護も地味に強い。

オススメの組み合わせ

ガンダム
コスト 2000

&

νガンダム
コスト 3000

新旧アムロコンビ。νガンダムはコスト3000の中でも、中距離における弾幕の厚さが抜けている。ガンダムのハイパー・バズーカやビーム・ジャベリンにνガンダムのハイパー・バズーカ、モビルアシスト、フィン・ファンネルを交ぜてばら撒けば、相手は苦しい回避行動を強いられ、いずれは着地して被弾するだろう。ガンダムは赤ロックオンを維持して射撃しながら、νガンダムのやや後ろをキープすべし。もしガンダムが早期に撃墜されたら、ガンダムを前線に突っ込ませよう。その際には、ガンダムの⬅or➡＋格闘が活きる。

高い基本性能が最大の魅力! コスト3000帯

コスト3000には強烈な個性を持った機体がそろっており、どんなプレイヤーの要求にも一つくらいはこたえてくれる。高性能を活かし切れるかは腕次第!

自機の「強さ」を押し付けろ!

コスト3000機体を一言でまとめるのは難しい。なぜなら各個の個性が強過ぎるからだ。強いていえばνガンダムを筆頭とする射撃系の機体と、∀ガンダムを筆頭とする格闘系の機体に大別できる。

いずれにも共通していえるのは「コスト3000は絶対に働かなければならない」ということだ。コスト3000機体に乗ったからには、常にロックオンの的になりながらもダメージを与えてダウンを取り、カットをして味方を助けなければならない。

常に働きを求められるという点では、射撃系の機体の方がダメージソースが安定している分、若干有利といえるかもしれない。

本作で最も「尖った」性能を持つのはガンダムエピオンだろう。射撃を一切持たないその姿は、まさに騎士道精神を体現しているといえる……!?

コスト3000における有力機体

- ウイングガンダムゼロ
- νガンダム
- ∀ガンダム

ウイングガンダムゼロは、メイン射撃がダウン属性で高威力。ブースト性能、当てやすい⬅or➡＋格闘、便利なモビルアシスト、特殊射撃での一発とスキが無い。νガンダムはフィン・ファンネル、モビルアシスト、各種射撃で中距離を支配する。∀ガンダムは月光蝶の攻撃力増加が圧倒的。元から高めの攻撃力がさらに跳ね上がる。

オススメの組み合わせ

∀ガンダム
コスト 3000

&

アカツキ
コスト 2000

アカツキは、換装でドラグーンバリア（以下バリア）の使えるシラヌイ装備、格闘と使いやすいチャージショットを持つオオワシ装備を切り替えられる万能機。この組み合わせのキモは∀ガンダムの月光蝶とアカツキ（シラヌイ）のバリアによるシナジーにある。耐久値が減ってから発動する∀ガンダムの月光蝶状態を少しでも長く維持するため、すかさずシラヌイ状態でアカツキがバリアを張って守るのだ。バリアをまとい⬅or➡＋格闘＆NEXTダッシュで突っ込んでくる∀ガンダムのプレッシャーには、だれも耐えられないだろう。

はみ出しNEXT! コスト補足：ちなみにコストが変動する特殊な機体ガンダム試作1号機だが、まだ稼働から時期が浅いこともあり未知数。今後いい組み合わせや戦術が見付かれば、化ける可能性もあるかも[illegible]

注目機体ピックアップ・エースパイロットを目指せ!!

百式

コスト	2000

Text:カロリーおがわ

射撃、格闘、ブーストゲージ量すべてが高水準な上、「まだ終わらんよ!」という復活能力を持つ万能機。原作並の活躍ができるかはパイロット次第!

3000機体と組み、復活してゴリ押せ!

百式の武装には基本的なものがそろっている。メイン射撃は背面撃ち時の発生が少し早いビーム・ライフル、サブ射撃は中距離で拡散するクレイ・バズーカとなっている。モビルアシストのリック・ディアスは待機型で、これらの射撃を使うと一緒にビーム・ピストルを発射してくれる優秀なもの。以上の射撃武装にNEXTダッシュを組み合わせ、厚い弾幕を張るのが百式の基本戦術となる。

一見耐久値の低さが弱点に見えるが、「まだ終わらんよ!」を含めると硬い方だ。

近距離では、万能機としては優秀なニュートラル格闘、⬅or➡＋格闘が頼れるダメージ源となる。遠距離で放置された場合には、照射系の武装であるメガ・バズーカ・ランチャーが活きてくる。ちなみにメガ・バズーカ・ランチャーはサテライトキャノンやアトミック・バズーカと並び、射撃武装としては本作中最大ダメージ。これはスゴイ。

本機最大の特徴が、自軍コストゲージが2000以下のときに撃墜されると発動する「まだ終わらんよ!」。条件を満たすと撃墜された際に耐久値100で復活できる。簡単にいえば、一度だけ負けをナシにできるという優れもの。これが最も活きるのがコスト3000と組んだ際。撃破されコストオーバーした2機目のコスト2000と耐久値満タンのコスト3000が足並みをそろえるのは体力差の関係で非常に厳しいが、百式ならばそこに耐久値100の余裕ができる。これは小さいようで非常に大きい。ただし、復活時にブーストゲージは回復しないので注意。

NEXT・テクニック

前作のガンダムMk-Ⅱがそうだったように、百式のアシストであるリック・ディアスも射撃時には足が止まる。これを利用して、百式が移動しながら射撃を高速で連射すれば、リック・ディアスを置いていくことができる。この間にもリック・ディアスはビームを撃つので、多方向から敵を撃つことができるぞ。特に逃走中であれば、挟み撃ちの形になる。

リック・ディアスは働き者。使用回数は2回なので、最大限に活用しよう。

注目機体ピックアップ・エースパイロットを目指せ!!

ガンダムヴァーチェ

コスト	2000

Text:カロリーおがわ

重厚な支援機が、アーマーパージ後はコスト3000並のブースト性能を持つ軽快な万能機に。射撃チャージ、トライアルシステムという大技を持つ。

正反対の2機のガンダムを使いこなせ!

ガンダムヴァーチェの特徴は、充実した射撃と貧弱な足回りである。よって中遠距離を維持しての射撃戦がメインとなる。威力のあるメイン射撃、横に引っ掛けやすいサブ射撃、スキが小さく迎撃向きの格闘をうまく使い分けよう。また、射撃チャージのGNバズーカ・バーストモードは広範囲かつ高威力なので、狙う価値アリ。自機以外の3機が密集しているところに撃ち込もう。

射撃チャージは、GNフィールドを展開してからアクレシブに狙うのもアリ。

GNフィールドは、被弾を無効にしてくれる便利な武装 時間が経過するかダメージを受けると消滅してしまう。リロードは遅いので使いどころを考えよう。例えば格闘をくらう直前、アーマーパージか使えるようになる直前・射撃チャージ時などだ。

さて、ひとたびパージをするとガンダムナドレになり、ガンダムヴァーチェには戻れない しかし心配無用。ガンダムナドレの性能はコスト2000の万能機としては破格なのた。メイン射撃のGNキャノンは威力、射角、弾数、リロード、誘導性能すべてが通常のビームライフル系より優秀。弾幕が重要な本作では非常に頼もしい。さらにサブ射撃はトライアルシステムという範囲スタン技。これはヒット時に自ら格闘で追撃することができるのだ。

また、格闘機体の格闘にはトライアルシステムで絶対に判定勝ちできるため、持っているだけでプレッシャーになるぞ。格闘は拳主体なのでリーチは短いが、素早く実用的なものが多い。

NEXT・テクニック

ガンダムナドレ時の特殊格闘は、2段目以降、レバーニュートラル、⬆、⬇、⬅、➡＋格闘の派生が存在するが、この左右派生は互いに派生が可能なループ関係。ダウン値がたまるまでに特殊格闘2段→⬅→➡→⬅……といった具合に10回以上殴ることができ、そのダメージは200台後半から補正次第では300オーバーをマーク! ぜひ一度は狙ってみてほしい。

特殊格闘派生はロマン技だ! 君が泣くまで殴るのをやめない!

はみ出しNEXT!
百式補足:「まだ終わらんよ!」は非常に強力だが、その分基本耐久力が低いので、コスト3000と組んだ際に最も注意する点は撃墜される順番。先に撃墜されてしまうと、復活するメリットが減ってしまうぞ。
ガンダムヴァーチェ補足:モビルアシストは狙って当てるのが難しいが、使用回数は多い。少しでも余裕ができたら、どんどん使って相手にプレッシャーをかけていこう。

注目機体ピックアップ・エースパイロットを目指せ!!

V2ガンダム

コスト	3000

Text:カロリーおがわ

通常時は、本作トップクラスのブースト性能を活かした射撃の差し合いが得意。換装時には、メガビーム・ライフルのラッシュによる制圧力が光る機体。

アサルトバスター換装時の制圧力!

V2ガンダムはメイン射撃にビーム・ライフル、サブ射撃にマルチプルランチャーを持つ、いたって普通の汎用機体だ。ただし、ブースト性能は本作でもトップクラス。それだけでも射撃戦を有利に進めることができるだろう。

そして、V2ガンダムの代名詞がアサルトバスターへの換装である。換装後はメイン射撃がメガビーム・ライフル(以下MBライフル)となる。MBライフルは弾速、銃口補正、攻撃判定、威力、発生速度すべてが高水準で、NEXTダッシュ併用による弾幕は脅威の一言。アサルトバスター中はほぼ全機体に有利が付くといっても過言では無い。

サブ射撃のスプレービーム・ポッドは移動に引っ掛けやすい範囲射撃なので、初手としてそれなりに優秀。弾幕に適度に交ぜればMBライフルが弾切れしにくくなる。アサルトバスターはいつでも特殊射撃で解除でき、解除時にゲージが残っていればいるだけリロードが早くなる。敵機2体にMBライフルを当ててダウンさせたら解除して、次の換装をうかがうのもいいだろう。ちなみに解除からリロードが始まるのは約10秒後。ゲージを使い切っていた場合はリロード完了まで約1分といったところ。逆をいえばV2ガンダムで勝つには、換装中に大きな戦果が求められる。換装中に不用意にダウンを奪われることはあってはならない。無理な攻めではない、ギリギリのラインで強気に敵を押し込め!

太く当てやすいメガビーム・ライフル。相手はなすすべも無く逃げ回るしかない。

NEXT・テクニック

アサルトバスター解除時には、射撃武装が全回復するという特典がある。さらに換装ができない状態で特殊射撃を連打すると、超高速でビームを連射することができる。これらを利用して「換装リロード」→「メイン射撃連打」を繰り返せば、常軌を逸した数のビームを放つことができる。数を撃てば当たるのが道理というものである。一度お試しあれ。

撃てば撃つほど有利になるのが今作の神髄。水をまくように撃て!

注目機体ピックアップ・エースパイロットを目指せ!!

ガンダムヴァサーゴ

コスト	2000

Text:カロリーおがわ

タイプの違う3種類の射撃による弾幕は、敵を困惑させること間違い無し。相手の嫌がることを徹底するのが、勝利への近道と知れ。

多彩な射撃で敵を幻惑せよ!

ガンダムヴァサーゴの主力となる武装は三つ。振り向き撃ちの無いメイン射撃のクロービーム砲、横に広がるサブ射撃のストライクシューター、追尾性能の高い特殊格闘のガンダムアシュタロン(以下アシュタロン)である。サブ射撃は発生が早く、射角が真上までるので防御的に使える。弾数管理はしっかりとしよう。

特殊格闘は、まずアシュタロンが誘導しないビームを2本発射、続けて本体が突撃。これがヒットすると約2秒間敵機を捕縛する。捕縛後の追撃は状況に合わせて選択しよう。特殊格闘の弾数は無限だが、アシュタロンがフィールドに残っていると次が使用できない点には要注意。

特殊射撃のメガソニック砲は、発生速度、ダメージ、銃口補正、弾速に優れておりリロードが早めとなっている。ローリスクハイリターンの使いやすい武装となっている。視点変更が無く、敵弾を視認しやすいのもポイント。このように、多彩かつ強力な射撃がガンダムヴァサーゴの持ち味である。

格闘は、発生こそ遅いもののリーチの長さが特徴的。特に空中⇦or⇨+格闘は、初段の攻撃範囲が広く補正率が低いためNEXTダッシュを併用してコンボにするといい。格闘はどれもリスキーだが「置いておく」感じで使うと効果的だ。ヒット時の拘束時間が長いので、時間制限のある武装を使用している敵をつかめれば大きなアドバンテージとなる。

相変わらずリーチの長い格闘。相手の不用意なNEXTダッシュをとがめるのだ。

NEXT・テクニック

アシュタロンヒット時に、あえて追撃しないで放置するという選択があるのを忘れてはならない。本作では2対1の状況は大きなチャンスである。なぜなら2機からの同時攻撃を避け続けるのは、システム上非常に難しいからだ。低空でアシュタロンがヒットした場合、何もしなければ相手は受け身を取れずダウンが確定する。その数秒を有意義に使うのだ。

レバガチャで多少脱出は早くなるものの、拘束中は2対1を強要できる。

はみ出しNEXT! **V2ガンダム補足:**モビルアシストは相手を追尾し、時間差でビームを撃つという性質なので、なるべく相手を追い詰める際に使っていきたい。防御的に使うのは、緊急時以外避けた方がいいぞ。
ガンダムヴァサーゴ補足:特殊格闘のガンダムアシュタロンは、相手がレバガチャをすることで拘束時間が短くなる。何で追撃するかは、瞬時の状況判断が必要となってくるぞ。

強力機体CRASH!!

ガンダムエピオン

コスト 3000

Text:剣

射撃武器を一切持たない代わりに強力な格闘コンボを持ったガンダムエピオン。高い耐久力と機動性を活かして攻めるその姿は、まさに格闘機の代表。誘導性能の高い格闘が多く、特殊射撃のホーミングダッシュで瞬時に間合いを詰めてくるため、中～遠距離に居ても油断は禁物だ。常に気を配りながら戦おう。

常に僚機の近くで戦え!

ガンダムエピオンの格闘は、どれも単発の威力はさほど高くない。その分すべての格闘のダウン値が極端に低いため、前々作のラッシュ覚醒のようなコンボが可能。どの格闘始動でも、コンボをしっかり決められると300近い耐久値を持っていかれてしまうので、1発で戦況が大きく変わってしまうのだ。ガンダムエピオンと戦うときには、できるだけ格闘の届かない中距離～遠距離を保つよう心がけよう。さいわいガンダムエピオンには射撃武器が無いため、格闘が届かない距離ならば、ダメージをくらう心配はあまり無い。

ガンダムエピオンがコンボをミスすればこの程度のダメージしかくらわないのだ!

前述の通り、ガンダムエピオンの格闘は単発の威力は低いため、格闘コンボを決められなければ被害が小さい。コンボを決め切るには時間がかかるので、くらってしまっても僚機がカットできる位置を意識しよう。

ガンダムエピオンには射撃武器をふせぐモビルアシスト・ビルゴIIを持つが、射撃をすべて防ぐほど優秀ではないので、射撃兵器でのカットはそれほど困難ではない。また、自機が格闘カウンターを持っている場合には積極的に使うのもいい。成功しなくてもプレッシャーになるぞ!

ロック外でも注意

ガンダムエピオンが持つ特殊射撃のホーミングダッシュは、自機が赤ロック外の真上と真下に居ても誘導してくる強力な武装。そのため相手の上や下を取って安心しているところに、いきなり現われて格闘をもらってしまうことがある。ダウンしている最中などに、ガンダムエピオンが上から起き攻めを仕掛けてきた際には特に注意が必要だ。

ガンダムエピオンの真下に位置しているからと思って安心していると……、

気が付いたら目の前に! ガンダムエピオンを相手にしているときには、常に警戒を怠るな。

VS:ガンダムエピオン―ココに気を付けろ 三カ条!!

①高速移動のホーミングダッシュ!	かなりの速度で移動してくるため、逃げてもすぐに追い付かれてしまう。相手方向にしか向かってこれないので、先に攻撃するのもアリ!
②左方向に判定の広い特殊格闘	特殊格闘は、ガンダムエピオンから見て左方向に大きな攻撃判定を持っているため、右方向の移動では回避困難。自機の左方向に移動だ!
③地味に優秀なヒート・ロッド	威力は高くないが各種移動に当てることができるため、ダウンを奪われやすいことに注意。ちなみに、格闘判定となっているぞ。

強力機体CRASH!!

νガンダム

コスト 3000

Text:剣

本作屈指の射撃機体であるνガンダム。ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、フィン・ファンネル、モビルアシストなど、豊富な射撃武装による弾幕が強力な機体だ。いかに射撃をかわしつつ距離を詰めるかが、勝利へのカギとなる。開幕にベースを握られると、そのまま試合を決められることも多いので、慎重にいこう。

中距離戦には付き合わないように

νガンダムの特徴は、やはりフィン・ファンネルを中心とした厚い弾幕。フィン・ファンネルの強さが引き出される中距離戦で、νガンダムに勝つことは困難。常に近距離か、射程外となる遠距離で戦おう。

νガンダムの弾幕をかいくぐって近距離戦に持ち込むには、ブーストゲージの管理が重要になる。無理に距離を詰めようとするあまりブーストゲージが無くなってしまい、着地を取られてダウン→νガンダムが中距離まで下がる……、のループにハマっては元も子も無い。赤ロックオン圏内に入るまでは、障害物などを利用しながらこまめに着地しつつ近付くのがいいだろう。後ろ方向にNEXTダッシュするとブースト消費が激しいので、一度赤ロックオン圏内に入れれば、相手の着地まで距離を詰めることはさほど苦ではないはずだ。

このくらいの距離はνガンダムの独壇場! 早めに距離を詰めるか、離れるかしよう

ブーストゲージを半分程度使った辺りで着地に攻撃を当てられそうにない場合、一度後ろにNEXTダッシュで下がり、体勢を立て直すのもいい。νガンダムの火力はそれほど高くないため、何度か攻撃をくらってもそれほど慌てることはない。時間を目一杯使って、チャンスをうかがおう。

実弾系なら対処が楽

νガンダムは耐久値が100を切ると射撃を防ぐファンネルバリア（以下バリア）が発動。着地硬直中に行動できない今作では、非常に強力な守りとなる。しかしバズーカ系の武装を持つ機体なら、バリアを破壊しつつ、うまくいけばそのまま爆風でダメージを与えられる。バリア中は判定が大きいので、誘導に優れたバズーカ系なら当てることも難しくない。

νガンダムの耐久値が少なくなるとバリアが展開され、強固な守りとなるが……、

バズーカ系の武装なら一撃で壊せるのだ! そのまま爆風で倒せることもあるので、狙ってみよう!

VS:νガンダム―ココに気を付けろ 三カ条!!

①射撃寄りの機体とあなどるなかれ	優秀な射撃武装を多く所持しているνガンダム。火力は高くないものの格闘も優秀な部類に入る。距離を詰めてもうかつな行動はNGだ。
②強力なNEXTダッシュ→フィン・ファンネル	サブ射撃→NEXTダッシュ→サブ射撃……と繰り返している最中は、鉄壁の守りといっても過言では無い。回避に専念しつつ着地を狙っていこう。
③距離を詰めたら逃がすな!	一度距離を離されたら、再び近付くのは容易ではない。一度距離を詰めたら逃がさないようにしよう。格闘を挑む場合にはモビルアシストに注意。

はみ出しNEXT! ガンダムエピオン補足:格闘カウンター系は、ガンダムシュピーゲルのもの以外はロック系の技ではない。例えば格闘カウンター系の攻撃にわざと格闘を当て、後方にNEXTダッシュしスカしてから反撃するのも一つの手だぞ

強力機体CRASH!!

V2ガンダム

コスト	3000

Text:刻

V2ガンダムといえば、やはりアサルトバスターモードにおける驚異的な戦闘力。アサルトバスター時のメイン射撃の連射は強力無比で、すべてかわすのは厳しい。逆に、通常時のV2ガンダムはコスト3000の中では平均的な性能。アサルトバスター中は耐え、アサルトバスターが解除されたときを狙っていこう。

アサルトバスター時は下がって耐えよう

アサルトバスターは開幕からゲージがたまっているため、いきなり使用できる。基本的には開幕に使ってダメージを取りに来るため、序盤が厳しいかもしれない。しかし、アサルトバスター時のメイン射撃は発生、射角こそ優秀だが単発で強制ダウンなので、一度当てたらこちらが起き上がるまで再び当てることはできない。メイン射撃をくらってしまった場合は受け身を取らず、時間を稼いでアサルトバスターの効果時間を少しでも減らそう。ここで注意したいのが、アサルトバスター時のサブ射撃。全段ヒット時は大ダメージとなり、フルヒットでなくてもNEXTダッシュからメイン射撃がつながってしまうので威力が高い。しかし、空中で行動している最中はあまり当たらない。着地を狙われないように気を付ければ、あまり問題は無いだろう。

格闘は誘導、判定ともに並なので、さほど気にすることはないが、空中ニュートラル格闘は伸びがあるので注意。ブースト速度と持続は優秀ながらほかは平均的性能の万能機なので、問題無く戦えるはず。ただし、今作ではアサルトバスターのリロードが若干早めなので注意しよう。

大ダメージのアサルトバスター時サブ射撃。これをくらってしまうとピンチに陥るぞ。

シールドもあり?

アサルトバスター中のメイン射撃は発生が異常なほど速く、ビーム自体が太いため、近寄られて撃たれるだけで当たってしまうこともしばしば。避け切れないと判断したら、シールドを持つ機体はシールドガードをするのも一つの手だ。ただし、ブーストゲージ量がほとんど残っていない状況でガードしても、そのまま着地を狙われてしまうので要注意。

このくらいの距離でのメイン射撃は回避するのが非常に困難なので……、

シールドガード発動! この後は有利な状況を作り出して、V2ガンダムを追い詰めよう。

VS.V2ガンダム—ココに気を付けろ三カ条!!

①アサルトバスターの解除と共に残弾回復	アサルトバスターから通常形態に戻ると、残弾が最大まで回復。この性質のためV2ガンダムには弾切れという概念がほとんど無いことに注意。
②忘れがちな光の翼	前作同様の特殊格闘。NEXTダッシュのおかげで使いやすくなっているので、不用意に近付いて当たらないようにしよう。
③コストオーバー時のアサルトバスター対策	自機がコストオーバーした後にアサルトバスターで攻撃を仕掛けられると状況は厳しくなる。V2ガンダムを相手にするときは耐久値調整をしっかりと。

強力機体CRASH!!

ウイングガンダムゼロ

コスト	3000

Text:刻

3000コストの中でもトップクラスの高性能を誇るウイングガンダムゼロ。超高速のメイン射撃による着地狙い、発生、誘導ともに優秀な⬅or➡+格闘、前作同様に使い勝手のいいモビルアシスト、大火力の特殊射撃と、高水準でまとまっている。射撃チャージを警戒しつつ背後を取って、確実にダメージを与えよう。

中距離でも安易な着地は厳禁

ウイングガンダムゼロ（以下ウイングゼロ）のメイン射撃は弾速が非常に速いため、赤ロックオン圏内であれば中距離でも相手の着地を見てから狙うことができる。NEXTダッシュの効果も相まって、1回のブーストで何度も狙ってくるため厄介の一言。着地際は常に警戒しよう。

唯一の弱点は、射撃が通常の射撃武器と違いNEXTダッシュすると消えてしまうため、着弾までNEXTダッシュできないこと。低空で回避に成功した場合、即座に着地すればくらう可能性はぐっと減るのだ。ただしウイングゼロ側がそれを見越した行動を取る場合もあるので、ワンパターンな行動は控えたい。また、ウイングゼロを放置するのは非常に危険。メイン射撃が優秀なのは元より、射撃チャージと特殊射撃があるためだ。NEXTダッシュのおかげで外してもほぼノーリスクな今作では、厄介さが格段にアップしている。ウイングゼロの僚機を狙う場合でも、こまめにサーチを切り替えて注意を払おう。

また、ウイングゼロは全機体の中でもブーストゲージ量と機動力がトップクラス。基本、後から飛ぶことを心がけよう。

この程度の距離ならば、見てからでも当てられてしまう。なんとも恐ろしい……。

強力無比な射撃チャージ

ウイングゼロの射撃チャージは、赤ロックオン圏内だとステップで誘導を切るか、緑ロックオンの距離まで逃げない限りどこまでも誘導してくる強力なもの。ウイングゼロが右斜め前か左斜め後ろを向いている状態で撃ってきた場合、即座に相手に届くので見てからかわすのが困難。常に警戒し弾幕を張り、撃たれる前に迎撃しよう。シールドも有効だ。

このくらいの距離ならNEXTダッシュで避けられるだろうと思って安心していると……、

「撃たれた」と思ったときにはもうヒットしてしまっている。回避するのは非常に困難なのだ。

VS.ウイングガンダムゼロ—ココに気を付けろ三カ条!!

①格闘を仕掛ける場合にはメイン射撃に注意	ウイングゼロのメイン射撃は撃ってからも少しの間判定が残っているため、格闘を仕掛けると引っかかることがあるので注意だ。
②真下も安全ではない!?	真下を撃てる機体は無いが、ウイングゼロは撃ちながら降りてくると、メイン射撃の終わり際を当てることができる。真下に居ても安心しないこと。
③モビルアシストでの起き攻めは回避を重視	ウイングゼロがモビルアシストで起き攻めを仕掛けてきた場合、迎撃しようとするとモビルアシストをくらう可能性が高い。まずは回避に専念だ。

はみ出しNEXT! 対ウイングガンダムゼロ補足:着地狙いが鬼のように強いウイングガンダムゼロを相手にするときには、着地が見えにくい地走系の機体がオススメだ。また、意外とガンタンクもウイングガンダムゼロに対して強いのだ(ローリングバスターライフルを出されなければ、だが……)。自機が地走系でない場合、着地するときにはなるべく障害物が盾になるような場所を選ぼう。

取って付けたような企画ページがやってきたゾーっと

痛快NEXT行進曲

担当:ジ☆ダップセ

宇宙クジラの謎を追え!

ケソ　スんなわけで、唐突に企画が始まりますが。
まさ　我々が立たねばならんとは、寒い時代だということか……。
ケソ　現在の地球は温暖化に向かってますけど、ワッケインのいる宇宙世紀0079はコールディで過ごしやすそうなのでうらやましからん！
まさ　ははは、馬鹿だなあ田渕君は。彼は気温じゃなくて人の心が寒いっていってるのさ。むしろ、温暖化は今より進んでるんじゃないかね？
ケソ　ナールM。だからシャアがアクシズを落として、地球を核の冬にして寒冷化するんです NE。
まさ　節子、それ温暖化防止違う。

我が世の春が来た!　本当に強いMSはドレだ!?

まさ　聞くかね君。『ガンダム NEXT』では各機体がゲームシステムにのっとってコスト分けされておるが、コスト1000同士のガンタンクとイージスガンダムが実際にガチで戦ったら、ダイヤグラムは1：9999999くらいになると思うがどうか。
ケソ　まあ、ゲームっすからねえ。そこは納得してもらわないと。
まさ　それが大人のいうことか！　といふか、『ガンダム NEXT』に登場する機体が実際に劇中の性能で戦うと、どの機体が1番になると思うかね。
ケソ　まあ、トリアーエズはみんな思い入れの強い機体を「最強！」っていいますよね。それを差し引いて客観的に見ると……やっぱ∀ガンダムとターンX辺りじゃないですかねえ。文明まるっと滅ぼせちまいますし。
まさ　モビルファイターも話し合いが通用しなさそうで厄介さね。パイロットも、息を止めていれば宇宙でも活動できると思ってそうな連中だしな。
ケソ　じゃあダップセ調べで強そげ表を作っておきますよ。ゲーム中では全く役に立ちませんが。

おまわりさん
この人危険です!

おそらく最強候補
ターンX

おそらく苦労する候補
ガンタンク

というわけで、たぶん最強はターンXに決まりハイパーン！　戦闘車両扱いのガンタンクは生き残るのが難しかろう。

今月のアッガイ占い

生まれ月	占い
1月生まれ	金運絶好調! 1コインを有効に活かすためにもアッガイを使おう!
2月生まれ	秘密基地への潜入が幸運のチャンス! アッガイを使おう☆
3月生まれ	ラッキーカラーはモスブラウン。 もうアッガイを使うしかない!
4月生まれ	フレキシブルアームでオシャレアピール。 やっぱりアッガイだね。
5月生まれ	私の隠れ家的ジャブローにお出かけ。 アッガイを使ってみては?
6月生まれ	上目遣いモノアイでラブゲット! アッガイが恋のお手伝い。
7月生まれ	近くにジオンなまりがいる人は要注意! アッガイでリカバー。
8月生まれ	マリンレジャーでリフレッシュ! アッガイを使えば水陸安定。
9月生まれ	新聞の押し紙問題も楽々解決! ここ一番はやっぱりアッガイ。
10月生まれ	映画化決定は在庫一掃のチャンス! ほれみたことかアッガイ。
11月生まれ	洞窟内でステキな出会いが! キューピット役はアッガイだよ。
12月生まれ	とりあえずアッガイ。

強

星を滅ぼせるレベル
ターンX
∀ガンダム

理屈が通じないレベル
ゴッドガンダム
ノーベルガンダム
マスターガンダム
ガンダムシュピーゲル

人間として限界レベル
キュベレイ
ガンダムF91
フリーダムガンダム
νガンダム

理論的に強そうレベル
ガンダム
V2ガンダム
ガンダムエクシア
ガンダムX

惑星ゾラなら勇者レベル
カプル
ガンタンク
アッガイ

弱

徹底討論!　次に出てほしいMSはコレだ!!

ケソ　『ガンダム NEXT』になって、人気のMSは結構出そろったって感じですよね。
まさ　何をいっておるか！　モビルアーマー好きの我としては、いつまでたってもグラブロやザクレロが使えないのが残念だ。
ケソ　『ビグ・ラング VS. ゾディ・アック NEXT』みたいなオール MA 大行進ゲームが出ない限り無理龍。
まさ　そしてこの諦念……。
ケソ　あとは外伝系の人気機体ですかねぇ。ブルーディスティニーやSガン、一角獣、PGも絶好調のアストレイシリーズとか。
まさ　この間イグルーシリーズを観たばっかりなので、ヨルムンガンドやヒルドルブは駄目かね。
ケソ　なんでそんな大艦巨砲主義に走るんですか。Vガンダムみたいに小回りの効く機体には一生当たらなさそうって話じゃないですか。
まさ　では、ヅダのモビルアシストとして出してくれるといいだろう。
ケソ　ヅダ、やっぱり NEXT ダッシュするたびに体力が減っていくんすかねえ……。
まさ　個人的には、水陸両用モビルスーツとモビルアーマーだけが出てくる『ガンダム NEXT 海物語』とか出せばいいと思うよ。
ケソ　どんだけ海の王様が好きなんですか。

主役機は順調に出そろってきたので、次はモビルアシストに登場する機体も動かしたいなあと思うのが人の情だろう。

水陸両用が好きなダップセは「ドキッ！　MIPだらけの水泳大会」なるVS.シリーズを希望。アガーイはジオニックですが。

はみ出し NEXT!　節子ネタを書いているときに思い出しましたが、そういえば「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」と「蛍の墓」は上映時期が一緒だったなーとかムダな豆知識を披露しつつ、ウイングガンダムゼロやゲドラフも理屈が通じないレベルの強さではないかと思うわけで。あと、ゲームには出てませんけど最終回の量子化したダブルオーライザーとかもそうかも。

復活！ 愛の2P講座♥

あの懐かしの迷企画が、20年の時を超えて帰ってきた！ タイトルを決めた後、「哀の2P講座」にするべきだったと悔やんでみた。

よみがえる不屈の魂

ケソ　今さら「愛の2P講座」って、どんだけの人が覚えてるんですか。
まさ　正確には「愛の2P大攻略」だがね。メストの1990年11月号に初掲載だったゆえ、もう20年近いさな。
ケソ　あのときの「2Pプレイの楽しさ」は、こうして『ガンダムNEXT』に受け継がれているんですよ！
まさ　そうかもしれぬ。つーわけで、コストや戦略云々を別にして、二人で遊ぶならこんな機体の組み合わせもいいのでは？ という例をつらつらと並べてみたがどうか。
ケソ　……変なの交ざってませんか。

血の絆を見せろ！『兄弟でプレイ』

∀ガンダム & ターンX

まさ　アシュタロンがプレイヤーキャラとして使えるなら、真っ先にヴァサーゴと組ませるのだがね。
ケソ　この2機は一応、兄弟機になるんですかね。なんだか仲悪そうなんですけど。
まさ　コストはチョッ高なので、力を合わせてフォローし合うといい。

世界は二人のために『カップルプレイ』

ガンダムF91 & ビギナ・ギナ

まさ　カップルといって真っ先に思いつくのがこのコンビさね。
ケソ　ノーベルガンダムとゴッドガンダムじゃダメですか。
まさ　その組み合わせでは石破ラブラブ天驚拳が撃てまいよ。
ケソ　性能的にもバランスいいし、デートで遊ぶにはいいかもNE。

礼節を重んじよ『師弟プレイ』

マスターガンダム & ゴッドガンダム

ケソ　おや？ これは普通ですね。
まさ　上司と部下の組み合わせで「キュベレイ」と「ハンマ・ハンマ」という案もあったのだが。
ケソ　なんか、妙なプレッシャーをかけられそうで嫌ですね。
まさ　弟子がマスターガンダムを選ぶ、という暴挙は無しで頼む。

困難を乗り越えろ『カップルプレイ改』

アレックス & ザク改

まさ　これもいわゆるカッポーなのだが、いかんせん障害が大きいな。
ケソ　劇中では結ばれなかったので、せめてゲームではバツグンのコンビネーションを見せて欲しいですよね。
まさ　まあ、プレイ後は永劫の別れが待ってるわけだがな。
ケソ　ら、らめぇぇぇぇ！

おまけ　ダップセおすすめ『アッガイワラデッキ』

アッガイ & アッガイ

夢のアッガイ村が実現！ 真のキング・オブ・アッガイを決めるときがやってきたZO！

ケソ　なんすかこの組み合わせ？
まさ　Wアッガイでマッドアングラー隊を呼べば、ガンダムシュピーゲルの分身を超える幻惑効果さね。
ケソ　問題は、どれがホンモノの僚機か相方も判らないっつーことです。
まさ　相手もアッガイだったりしたらもう何がなにやらって感じだな。

使ってみよう！『ガンダムVS.ガンダムNEXT』便利台詞集

まさ　最後にオマケとして、対戦プレイ時などに使える便利セリフ集を付録にしておいた。みんなも活用するといいだろう。
ケソ　……なんか、使うチャンスがすっげえ少なそうなんですけど。
まさ　大抵、有名なセリフは実際にゲーム中に出てくるからな。ここでは、ニッチかつ実用性が高く、我々の琴線に触れるものを選んでみた。
ケソ　シンのセリフは意識しないでリアルに使ってそうな勢いですね。僕も自分を省みずに他人のせいにするのが大好きな団塊Jr.なので、このセリフは活用させてもらうけん！
まさ　野良で組んだ方にいい放つと、いくらFAITHといえども許してくれないと心得ておくがいい。
ケソ　んでは、僕はちょっくらゲセ行って、『ガンダムNEXT』の対戦してきますよ。
まさ　じゃあ我はとっておきのサラダ、作っておくからな！
ケソ　おいィ！ それ死ぬし！

■自分だけフルボッコにされて負けたとき■
「あんたが悪いんだ！ あんたが裏切るから！（シン・アスカ）」
とりあえず責任転嫁して難を逃れよう。アンタは一体何なんだー！
■相手チームに一方的にズタズタにされたとき■
「強者なんてどこにも居ない、人類すべてが弱者なんだ。俺もお前も弱者なんだ！（ヒイロ・ユイ）」
素直に自分の弱さを認めることも大事。もちろん仲間も道連れだ。
■対戦後に仲間と笑顔で■
「戦うと元気になるなあ！（ギム・ギンガナム）」
勝負を楽しむ心意気は大事。勝っても負けても笑顔であるっ！
■店内で時間を聞かれたとき■
「知りたいか!? ならば勝負の二文字をもって教えてくれるわ！（東方不敗）」
必要以上にあおって場を盛り上げよう。ウソです。素直に教えてあげよう。
■テストで赤点答案を次々と返されたとき■
「これしきのことで！ それでも！ だとしても！（ティエリア・アーデ）」
ガンダムナドレ初登場時の台詞。不屈の精神の発露だが、使えるのは3回まで。

はみ出しNEXT！ ゲーム中ではいろいろなボイスが聞けるが、ボイスを発するのはパイロットだけではない。ガンダム試作1号機が破壊された際などは、ニナさぁ～ん（モンシア調）が放つ「私のガンダムが!?」という公私混同甚だしい名セリフも聞くことができる。特定の条件下で聞けるものも数多くあるので、ゲーセンでは耳をすまして聞き取ろう！

悠久の車輪 Eternal Wheel Heritage

賢者の指し示す一縷の希望、目指すは巨人山脈

第十話　異変

　神聖帝国・帝都テゲネアには、地獄の風が吹き荒れていた。

　道々は大小の血痕で彩られ、家財や武具が散乱している。

　一陣の風とともに、影が押し寄せた。少なからずの人間の波だ。騎士もいれば商人もいる、ごく普通の主婦の姿もあれば、傭兵、馬番、神父、子供や老人、多種多様な顔ぶれだ。それら面々に共通項はない――目元に狂気の隈取りがあるということ以外には――。

　風に押されるように人々はゆらめき、そして戦いを始めていた。

　相手は誰でもかまわないらしい。

　鮮血が噴出し、頭蓋が割れる音が響く。誰かの片腕が宙に舞う。飛び出した臓腑を引き摺りながら民家の壁を殴り続けている者もいる。

　地獄の風――いくら鎧戸(よろいど)を固く閉ざしたとしても、それは入り込み、そして――。

「あが、がががががが っ」

　つい今しがた敬礼を返した衛兵が、唐突に全身を痙攣(けいれん)させ、涎(よだれ)を撒き散らしながら、白煙を纏(まと)う石柱に齧りつく。

「またかっ」

　烟(けぶ)る回廊に振り返りつつ、騎士団長ダークは嘆息した。

「押さえろ、口枷(くちかせ)をかませて縛りつけるんだ」

　ダークの背後に続いていた騎士団員たちが、石柱を相手に咆哮する衛兵の元へと慌てて駆け寄る。

「なんということだ」

「――まだしも幸運でしょう」

　反響する声に、ダークは眼を細めた。

「ドクトル？」視野が極端に鈍い。

　病塔はそこかしこが藁焼(わらや)きをしているような煙で満ちている。封魔煙か、消毒煙かもしれないが、常軌を逸した焚きかただ。しかし、それも仕方のないことなのだろう。

「ドクトル、ドクトル・ゲーラ!?」

　帝都には謎の発病が相次いでいる。

「――発病者は、まず、手近なものに噛(か)みつきます。バイトは獣性の初現性であり、また防衛本能でもあり」

「どこです、ドクトル？」

　ダークは白煙を掻き分けて進んだ。

　鉄靴(サバトン)が簡易ベッドを蹴る。ベッドとベッドが接触する音が輪唱さながらに長々と繰り返され、その奥から声が続いた。

「――そして発病者は誰かまわず攻撃を――幸運にもあの衛兵の周囲には石柱しかなく、二次被害は避けられました」

　白煙から分離したかのように、肩甲(ポールドロン)附きの白衣がゆらめく。蠍の尾を思わせる赤毛のポニーテール、ダークに匹敵する長身、面長の顔には縦一直線の古傷が走っている。

「ドクトル・ゲーラ、しかし市街では二次被害が勃発し」

　歩み寄るダークはまたも簡易ベッドに接触していた。

　白煙がゆっくりと流れる。累々と連なっているベッドが見て取れた。ベッドだけであり、そこには誰も横たわっていない。

「さらに受け入れる用意ですか」ダークは感心して言った。「謎の発病が発覚してから、多くの民が、騎士団からも少なからぬ発病者がこの病塔に運び込まれ、すでに各階とも満員を越えていると思っていましたが」

「――使用後です」

「む？」

「――死者にベッドは必要ありません」

「死んだ!?　バカな、何十人、いや百を優に越える発病者が収容されたはず」

　白煙がそよぎ、横手から鈴を鳴らすような声が響いた。

「これは“幻死病”です」

「聖歌隊か」

　ダークの問い掛けに、青服を着た小柄な少女が頷く。

「鎮魂の歌い手フェルスです、鎮魂歌の由来を示す古文書のひとつに、恐るべき記述があり、ゲーラ先生に御相談をと」

「――ええ――まず間違いないでしょう」

「太古の伝染病“幻死病”に冒された者は、寝ても覚めても幻覚に襲われるようになり、幻覚を振り払うために狂戦士化してしまうと」

　ダークの首が、ゲーラとフェルスの交互に、メトロノームのように動く。

「古文書によると数千万の民が死亡したと」

「――正教会の賢者にも相談しつつ」

「幻覚による精神の破壊によって死に至り」

「――太古に滅したはずの細菌がなぜ」

　ふたりの声を断ち切るようにダークはベッドを叩いた。

「無事な者もいる、わたしたちもそうだ、その理由は!?」
「——現状から推算するに発病率は約８割、感染しない者は一定数存在しています。これは不思議はありません、風邪が流行っても全員が発熱するわけではないことと同じでしょう。今は麻痺薬の研究を進めていますが、非感染者の理由を探ることを優先しますか？」
「感染者は必滅なのか」
ダークは歯の隙間から声を漏らした。
「古文書には回復例は記されていません」
フェルスに続いてゲーラが口を開く。
「——あらゆる抗剤を、運び込まれた患者に投与しましたが、未だ十分な効果はなく」
周囲の白煙が大蛇の動きで渦巻く。
ダークは空鼻を啜った。舌が上顎に貼り付いて、うまく喋れない。発病率は８割、人口の８割が死ぬだと!?　国は滅びるだろう。だが打つ手はない。このまま喋らないほうが、訊かないままでいるほうが、いいのかもしれない。信じたくなかった、考えたくもなかった……聖剣の持ち主が国を護れなかったとは……。
「聖王は……」
しかしダークは尋ねていた。
「感染して病塔に運ばれたはずだ、聖王はいかがされた!?」
「——われらが偉大なる神聖帝国の王アレキサンダーにおきましては」
ダークは耳を塞ぎかけた。
感染者は必ず死ぬ。かつて回復例はなく、すべての抗剤さえ効き目もない。
「これもまた運命か」
ゲーラの声に先んじて言う。
「——そう——運命です」
「なんということだ」
「まさしく——なんという——」
そして続いたゲーラの言葉に、ダークは己の耳どころか、自分が呼吸していること、生きていることさえ疑った。
「——聖王は——唯一無二の回復例です」

「意味が、わかりかねますが」
片膝を床についた敬礼姿勢のまま、真実の刃フランシャードは困惑気味に言葉を返した。
「……立て」
「はいっ」
黒のロングドレスの衣擦れとともに従う。
「……剣を抜け」
「はい」
「……余を突け」
「お戯れを、奇跡の御快復をなさった王を」
「……殺した」

ベッドの縁に座る聖王アレキサンダーは、極めて珍しくも甲冑姿ではなかった。大小の医療服を重ね着している。
「……余は殺した……無垢なる者を、罪なき弱者を、笑顔を向けていた者を！　罰せられず、罪を負わず、同様の苦痛を得ずして」
アレキサンダーの上半身がグラグラと傾く。
「落ち着いてください、すぐに宮廷医をお呼びします」
「……ふん……どうして余が真っ先にそなたを呼んだと思う？」
フランシャードは短く首を振った。
「……そなたは裁判官であろう、独立司法の権限を持つ。ならば余を罰せよ、罪に相応しき刃の一撃を加えよ」
「意味が、わかりかねます」
「……余は殺した……殺してしまったのだ。死体があったはずだ」
「どなたの？」
「……スー……」
聖王の目線が不安定に揺れる。
「お言葉ながらも、それもまた幻死病による錯覚であろうかと」
「ならば余のフルーレに残っている血痕は誰のものだっ、余は覚えている、記憶している、殺してしまった瞬間を！　死体を探せ、探し出せ、あるはずだ、瓦礫に打ち捨てておくな」
「市街はいたる処で死体の山です」
アレキサンダーが自身の両手を見つめた。
「……必ずや……素晴らしい王に……」
「はい？」
「傍輩を殺して、素晴らしい王のわけがない……そうだろうソゥリス……哀しみと十字を背負って生きよと……あ……なんだ、どうしたフランシャード……いつからそこにいるのだ、ああ、死体が見つかったからやって来たのか」
「その死体が本当にあったとしましても、幻死病患者には精神錯乱と緊急避難、不可避自己防衛が適応され、免訴となりましょう。よって聖王に一切の罪はなく」
アレキサンダーが抜き身のフルーレを上段にベッドから跳ね上がった。
「な、何を、聖王っ？」
「余に罪がない!?　緊急避難と不可避自己防衛か、ならば余を殺しても罪はないぞ、余を討たなければそなたは死ぬ、死ぬぞっ」
偽りではなさそうだった。
サイドステップするフランシャードの胸元が大きく揺れる。聖王の切尖によって刻まれた布地が千々に舞った。黒ドレスのみならず、下衣の鎖帷子と下着までもが切り裂かれている。ステップがほんの少しでも遅れていたら、肌に容赦なく血筋が走っていただろう。
細剣を横薙ぎに、聖王が急接近する。

Pickup Character

ピックアップキャラクター

鍛冶ゴブリン バルナス
【巨人山脈グランガイア】
レベル１のキーパーとしては平均的なスペックを持つ。アビリティはMPを消費する新タイプのもの。撤退時に周囲のユニットにダメージを与えるスキルのおかげで同レベルのユニットに対して相打ちを狙いやすい。

避けられる距離ではなかった。
フランシャードは剣を捨て、ただ黙って両腕を拡げていた。

白煙が漂う階段を昇りながら、ゲーラの背中にダークは問い掛けた。
「なぜ不死教団の？」
「——それはわかりません——ですが、聖王の歯の隙間、および吐瀉物に紛れていた白い花からは、ごく微量ですが、ネクロポリスのアンデッド因子が検出されました」
「不死因子が救ったと？」
「——おそらくは」
「しかし、聖王がアンデッドになってしまったことはないのか？」
階段を昇り切り、奥まった通路を進む。
「——それはありません　推算するに、白い花を約一年ほど保たせるだけの成分と分量であり、聖王が嚥下したものは、そのさらに一部のみです」
ゲーラが彫り紋様も美しい扉を押した。
「よし、それならば不死教団に協力を要請すれば、特効薬が作れるわけだな」
「——どうでしょうか」
「どうしてだ、ど、どうしたっ!?」
ダークの声の半ば以降は暗い室内に向けられたものだった。
真実の刃フランシャードが、立ったまま、同様に屹立状態の聖王を抱き締め、耳元に唇を接している。アレキサンダーは気を失っている様子だ。
「む……」ダークは眉根を寄せた。
切り裂かれたフランシャードの胸元、アレキサンダーの片手に握られたままである細剣、何が起こったのかは想像できた。

「……幻死病の錯乱か」
「いいえ、立ち上がった矢先に倒れそうになり、私はただ支えただけです」
　フランシャードが弟を労るように微笑み、再び聖王の耳に唇を近づけた。
「大丈夫、大丈夫だから、誰も殺していない、幻死病の幻影だから」
　そっと歩み寄ったゲーラが頷く。
「裁判官の胸元はよほど気持ちいいらしい、ベッドで寝ていた時よりも十二分に顔色がよくなっている。しかし立ち上がるなど、今の聖王の体力では数瞬と保たない、半月は安静にしていてもらわないと」
　女医と裁判官に挟まれる聖王に向けて、ダークはダークは安堵の呼気を吐いた。
「ところでドクトル、先の不死教団への協力の話ですが、相手は同盟国なれば、問題は」
　自らの言葉に首を振る。
「いや、そうか、不死因子を研究するとなれば、対アンデッド兵器を考案しているとも思われかねない。素直に提供してくれるかどうか」
「わたしが案じているのは——不死因子は未知の要素が多く、分析するだけでも何年かかるか——聖王の回復は、もしかすると、花と因子の相乗効果かもしれません。だとしたら花の分析も必要となり」
「たった数日で死人の山だぞ！　くそっ、結局のところ方策はないのか」
　ダークの語尾に、掠れた声が被る。
「……ある」
　聖王だった。
「……方策はあるぞ……」
　フランシャードの胸元に抱かれながら、聖王が吐息混じりに呟く。
「……血清だ……」
　ゲーラの眉間に深い皺が寄った。
「ふん……毒より生還した血液ならば、その毒に対する血清抗体が作れるのであろう……余の血を使え、余を突け、血を抜くのだ」
「——聖王——心臓部の血液でなければ血清は精製できぬと申し上げましたが」
「余の心臓を切り裂けばよい」
「バカなっ」
　ダークはアレキサンダーをガードする立ち位置に移動していた。
「——仮に心臓部を裂いたとしても」
「ドクトル！」ダークは剣に手をかけた。
　なだめるように、ゲーラが首を振る。
「——誠に失礼ながらも——聖王の御血は、血清薬剤には極めて不向きです」
「ふん、余の血が不純だとでも？」
「——鎮痛剤、覚醒剤、弛緩剤、エーテル素分とアカシャ成分の再生強化剤、多種多様の解毒剤を投与しました。まさしくも今の聖王の御血は薬剤に満たされ、そこより純粋な血清を精製することは私の技量を越え、神の御技」
「余は何もできぬのか……」
「竜王の翼です」
　話題を逸らすようにダークは言った。
「病が蔓延する前夜、飛竜騎士が帝都東端に現れたとの情報があります。バハムートロアが幻死病をバラ撒いた可能性は高く、ならば解決策も知っているのではないかと」
　白煙が室内に流れ込み、足音が続いた。
「報告します」
　小柄な騎士が走り込む。
「リフィー？」
　ダークは首を傾けた。弱者の盾リフィーは、まだ正規配備されていない新米騎士だ。伝令であろうとも任務に就くべきではないが、この状況下では致仕方あるまい。
「報告とは？」
「正教会の賢者サウザンド様、占術によって幻死病への対策を導きました」
　ダークとゲーラが同時に身を乗り出す。
「解決の手掛かりは太古の寺院跡、巨人山脈の辺境の遺跡にあり」
「む、そこに何が？」
「賢者様もそこまでは」
「……グランガイアに行くぞ」
　聖王が呟き込みながら言った。
「バハムートロアよりも近い、まずはグランガイアだ、賢者サウザンドを同行させろ。この疫病をバラ撒いた者がいるならば、余は断じて許さぬ。しかし今は民を救うことが先だ、ダーク、市街の発病者への対策はどうなっている」
「部隊を要所に配置し」
「手ぬるい！　コロッサスを隔壁にし、すべての道を閉鎖しろ。それから鎧だ、余の鎧を持て、何もできぬまま寝てなどはいられん」
「聖王、まだ無理をなさってはいけません」
　言うゲーラを、アレキサンダーが睨めつける。
「いま無理をせず、いつ無理をするのだ!?」
　ひと呼吸の後、なお聖王の声は続いた。
「ところでゲーラ、ベッドの数はそんなにも不足しているのか」
「——いいえ——？」
「ならばフランシャード用のベッドを用意してくれ、余の上で寝られていては出陣できん」
「いや、聖王は立って」
　ダークの言葉はゲーラによって遮られた。
「聖王の御顔には生気が著しくも、未だ回復は半ば、主治医として私も同行致します」

　荒れ果てた山脈地帯の岳麓をひたすら疾駆し、聖王アレキサンダー以下、聖堂騎士団の精鋭騎馬部隊は、グランガイア辺境の古代寺院を目指していた。
　戦闘部隊の進撃、しかも好戦的な性格では大陸随一のゴブリンの国への侵入である、発覚されれば単なる領土侵犯を越え、戦争行為となる危険な道程だ。
「この国も、か」
　馬を駆りつつ、ダークは眉を顰めた。
　続く岩盤に点々と、ゴブリンの死体が転がっている。どの顔も恐怖と憎悪に引き攣り、互いに争った痕跡も如実だ。帝都で目撃した光景とまったく同じ、幻死病による死者であることは明らかだった。
「偵察や斥候に出会わなかったのは」
　この国もまた、神聖帝国同様に、幻死病に蝕まれているからなのだ。
　土埃が大波となって舞い上がる。
　先陣のアレキサンダーが馬を止めた。その左右に添うチュレージとレマンが条件反射的に剣を抜く。

前方、ねじくれた岩が天に向かって林立する先に、賢者サウザンドが占見した外観そのままの古代寺院が覗けた。
そして、その手前には、ゴブリンの大部隊が集結していた。

「神託が導いた“障害”とは、これかい」
轟く巫女グラリスは、林立する岩々の奥に苦笑を投げかけた。
「せいぜいコンガマトーが群れで巣作りしている程度の“障害”かと思っていたんだけどねぇ、よりによってアルカディアの奴らだとは」
砂塵がグラリスの純白の呪術服を荒々しく打ち、顔を覆う半透明のベールを掻き上げる。眉の上で切り揃えられた白銀の髪、小造りの顔、表情には少女の面影が残る。
グラリスはゴブリン最高位の巫女だった。
「退け？　退けだと!?　グラリス様、アルカディアの野郎どもがボケをかましてますぜ」
横並びするゴブリンたちが手に手に得物を持って騒ぎ出す。
「落ち着くんだよ、対幻死病の秘宝を手に入れる前に“障害”があると予知したはずだよ、それがこれなんだろうさ。数は圧倒的にこっちが勝っている、さりとて一戦を交える時間も惜しいね、苦しんでいる子供たちのためにも早く秘宝を回収しないとね」
グラリスは、先端に円環を備える巫女杖を振り上げた。

「グランガイアの巫女よ、血を流したくなければ早々に道を開けてもらおう」
先陣に立つアレキサンダーの声は病み上がりとは思えぬほど張りがあるものだった。
「我らが目的は古代寺院に隠された幻死病の特効薬のみ、それさえ手中にすれば、ゴブリンには危害は加えず引き上げる」
『おやおや“木乃伊(ミイラ)取りが木乃伊になる”とはこのことかい』
かなり離れているにもかかわらず、白装束の巫女の声は鮮明に届いた。おそらくは呪法の一種なのだろう。騎士団の何人かが不思議そうに耳朶を叩く。
『太古に絶滅したはずの幻死病をバラ撒いたのは、あんたらアルカディアの人間じゃないか』
「巫女よ、疫病はバハムートロアの……」
『おふざけじゃないよ！』
騎士団のすぐ手前で砂塵が垂直に巻き上がり、砂模様が人面を描く。
『これは“鈍感ゴブリン”グラドの眼球に映っていたアルカディアの人間、そう、この国に幻死病をバラ撒いた張本人だよ』
人面模様の砂は一瞬で消え去ったが、見間違えるわけもなかった。

「……カサンドラ公爵だと!?」
『秘宝は張本人のあんたらに渡さない、さっさとお帰り、今なら特別に見逃してやるよ。あとでお礼参りはするだろうけどね』
「……カサンドラ……いや、それは後回しだ……今はまず」
アレキサンダーは騎士団長に振り向いた。
「ダーク、兵を進めよ、マスターを前へ」
「マスター(遠距離攻撃兵)を？　突入するならばシーカー(俊足騎兵)、次いでキーパー(白兵戦要員)では!?　マスターは最後尾に配置すべき」
「聖王の命に従います」レマンが言う。

グラリスは困惑したように周囲を見回した。
「マスターを先頭に突進？　だとしたら」
林立する岩々の狭間か、横手の山なりの岩盤か、キーパー隊がごく近距離に潜んでいるということだ。そうでなければ、マスターをあんなにも接近させるわけがないっ。
「後退するんだよ、さっさと言うことをお聞きチャプチャ、パルナスもデュフルも、もたもたしないで左右後方に陣を張るんだ」
素早く後進するゴブリンたちに、遠距離攻撃の間合いも良く、アルカディアのマスター騎馬隊からの一斉弓撃が加えられる。
「こ、これじゃ奴らのいい標的だ」ゴブリンのひとりが絶叫した。「マスターにはシーカーで対抗するしか、グ、グラリス様、こっちのシーカー隊の出撃許可を！」
「アルカディアはそれを狙っているんだろうさ、シーカーに強いキーパーを伏兵として近くに隠している。そうでなければ、遠距離兵(マスター)を先陣にするわけがないだろうが」

飛来する矢をグラリスは巫女杖で弾いた。
「そろそろ向こうのマスター騎馬隊は止まるよ、その位置から伏兵キーパーの場所もわかる。反撃はそれからだよ」
しかし神聖帝国のマスター隊は止まらなかった。なおも急接近し、後退するゴブリンたちに肉迫する。
「なぜ、マスターをただ突進させているのかい……まさか……キーパーが隠れているように見せかけた……ハッタリ……そんな子供じみた戦法、キーパーの援護もなく接近して、自殺行為だよ、そんなに死にたいのかい!?」
「死ぬのはそっちだっ」
接近する馬上、手綱(たづな)を引くマスターの背後から、褐色の剣レマンが跳ぶ。
「……何っ……ふ、ふたり乗りで、キーパーを運んで？」
「敵の陣中に入ってしまえば、キーパーにとって弱点である敵マスターの攻撃を受けることはない」
叫ぶレマンに続いて、次々と騎士団のキーパー隊が降り立ち、ゴブリンに剣撃を見舞う。
「敵を内包したままでは乱れた戦列は立て直せない、ゴブリン軍の負けだ」
「おふざけでないよ……あんたらを運んだマスターはここで全滅……」
予想外の速さで騎馬が奔(はし)った。
「……なんと……シーカーか、そうか、接近途中でマスターを追い抜いて、キーパーはマスターではなくシーカーの馬に乗っていたのか」
「覚悟っ」
レマンの剣がグラリスの顔面に降り落ちる。

猿渡総編集長の
哀愁ゲーセン狂騒曲 Final

最終回　「Remember」

「変わることは目的ではない」。ただそれは変えようとしたモノが前よりも劣るモノであったとき出てくるべき言葉であるはずだ。始めにこの言葉が来る事は改善を試みないと同義である。

さわたり「リニューアルに伴って、このコラムも今回が最終回です」
はっちゃけ先生「きょえーーっ、まさかの最終回ですかっ！」
さわたり「つか、だれですか？　あなた」
はっちゃけ先生「ちゃーーっ！　ぶっちゃけ先生に変わって、はっちゃけ先生の登場ですよっ！」
さわたり「どういうキャラなんですか一体」
はっちゃけ先生「はっちゃけ、はっちゃけ、もうはっちゃけてくしないかんねーーー、みたいな」
さわたり「えぇ？　最終回にしてまさかの新キャラ登場？」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そのまさかじゃな。次回への布石になるかどうか分からんが、ただでは終わらんのがこのコラムじゃろ」
さわたり「おぉわ。ぶっちゃけ先生もちゃんといるんじゃないですか」
はっちゃけ先生「きゃるるーん！　でもでもでも次回からは、このはっちゃけ先生が読者の質問に何でも答えちゃるるーん、って感じですかねー」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そんなコーナーにはならん」
さわたり「そうです。次回からぶっちゃけ先生もはっちゃけ先生も登場しませんから」
ぶっちゃけ先生「ま、ぶっちゃけ、な」

●

　というわけで、リニューアルに伴って、このコラムも最終回になるわけだが、次号以降は現編集長の杉田がコラムを書くことになる。

　そもそもこのコラムの成り立ちは、アルカディアとしてどこまで業界の動向を正しく認知しているか、という緊張感の表れである。現在のアミューズメント業界におけるビデオゲームの立ち位置への理解だ。その中でパズルやシューティングが斜陽になり、固定画面アクションやベルトアクションなど皆無。辛くも対戦格闘ゲームが存続する中、マスビデオと呼ばれるカード＆ネットワークゲームが2000年以降の主役。

　そうした背景にはさまざまな理由がある。そして我らが願うことは、アルカディアが売れること。そしてそれを求める読者＝プレイヤーが楽しく遊べるアーケードゲーム環境の存続である。そうしたアーケードゲーム環境が無ければ、本など売れっこない。ただし、アーケードゲーム業界が激変していく中、ゲーム雑誌はソースであるゲームおよびゲームメーカーと、最終消費者であるユーザー（プレイヤー）だけに耳を傾けていれば良いわけではない。大手・中小問わず、その主戦場である店舗や、業界動向をよく知るディストリビューターなどの意見も含め、分析する必要がある。そうした情報から俯瞰しつつ、アルカディアの立ち位置を見定めてきた。

　自分はアルカディアの総編集長となり、次回以降は編集長である杉田のコラムがスタートする。期待してほしい。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●これをご覧のころにはお気づきかと思いますが、本誌はリニューアルを敢行し、新しく、ページの多くを特集に割く方針としました。その号で一番関心の高いと思われる話題にパワーを集中することとなります。それが読者の方々のご期待に沿うことだと信じての判断です。今期のアルカディアは、闘劇魂、カードゲームコンプリート、そしてタイトル個別に刊行してきました攻略本が担っていたものを背負うことになりますので、それらの刊行物が持っていたいい部分は、今後のアルカディアに反映させていきたいと考えています。これからのアルカディアは、これまでの試みのブラッシュアップ、というだけでなく、読者の方々の予想を裏切るような、「暴走企画」も実施していく所存です。新しく生まれ変わったアルカディアを、今後ともよろしくお願い致します。(杉田)

●例の一人用に備え、MJ4の特訓を始めてみた。本誌でお馴染み、ふみにゃんのトレーニングモード・二回アガリ麻雀で1位抜けをし過ぎるとPⅢの未来ばりのCPU (永パ防止キャラ!?) が乱入してくるのが熱い。(脱マを一つ選べと問われたら、掟かクリニックで悩み死にしそうな霜電)

●未曾有の不況の中で敢行されたリニューアル。作っていて楽しい&読んで楽しい記事を目指して頑張ろうと思います。気付けば今年はメスト十周忌&アルカデ十周年。いろいろとオモロイことができればなぁ、みたいな。(旦那! 後ろのitakyoが罠に!)

●ガラッと変わった表紙に負けないよう、誌面もどんどん変えていく予定。定番を踏襲するか、新たな試みにチャレンジするか。攻略はどの程度まで求められているのか? 悩みは尽きません。ぜひ、アンケートハガキなどで率直なご意見をいただければと。(河野)

●キッズカードのために今必死に「ウルトラマン」と「仮面ライダー」を勉強中。当時見ておけば……。しかし平成ライダーの俳優陣は、すっかりメジャーなオダギリジョーや歌謡曲オタクの半田健人、最近話題の水嶋ヒロなどいろいろ面白いです。難点は1作品が長いという事か。(高瀬)

●本誌リニューアルに伴い、今までとは一味違うことをやりたいと奔走し続けたこの一カ月。「面白いこととはどんなことか」自問自答を繰り返す日々でした。まだ、すべてを実行に移せてはいませんが、これからももっと面白いことを画策していきますので、お楽しみに。(井川)

●今や雑誌もゲーセンも「望まれることなく、浮き世から捨てられし」ものなのかも知れないけど、それを動かすのは「生きる意志を持つ者の意地にほかならない」わけなので、頑張っていきます。でも最後に主人公死ぬんだよね、あのゲーム。(松浦)

●アルカディアリニューアル、ということで編集部一丸ととなって取り組んだ今号はいかがでしょうか。しかしもっと面白くできるのではないか、と思っております。読んでくださっている皆さんの意見も聞きたいので、アンケートを送ってネ。(尾崎)

●今回はクリティカルカウンターの連続技を調べたことが特に印象に残っています。連続技を作り出すのは大変でしたが、新しいレシピを発見したときの喜びはひとしおでした。ぜひ、ゲーセンで練習して対戦で決めてみてくださいね。(極限堂)

●今回はLoV新バージョン特集ということで主に神族と海種を担当しましたが、両方に注目を集めそうなカードが追加され今後のデッキ動向が今から楽しみです! しっかし海種デッキの組みづらさはもはや伝統になっている気が……す……る……。(ノイ)

●攻略記事を書いていると急にネタが頭の中に浮かんできて、ついゲームセンターへ行って締め切りをNEXTダッシュしそうになりますが、なんとか無事に終わりました。隠し機体も出てきて更に今後が気になるガンダムNEXTをよぉろしく! (タンカー)

●『とらドラ!』のプライズをゲットしにゲームセンターに走ったり、「虹色町の奇跡」を再度プレイしたりと充実した1カ月でした。妖精さんも大河さんもかわい過ぎです。グッズは保存用、もしもの時用を合わせて三つが基本ですよ! (よるよる)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555 (土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題 (Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　[illegible] 雅史
■アートディレクター　大里 浩二 (THINKSNEO)
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野淳一
■編集スタッフ　高瀬 康次／井川 史也／松浦恵介／尾崎 貴也
■編集協力 (五十音順)　穐山秀明／age／飛鳥／伊勢猫／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／カロリーおがわ／極限堂／黒鉄タカスエ／京城／ケケ／げっつ☆先生／ケンちゃん／刻／C・LAN (トリスター)／田渕健康 (トリスター)／タンカー／伝説のオタク／ノイ／パチ／ハメコ。／fan114／蕪木統文／よるよる
■制作協力　株式会社アークライト　片岡大輔 (編集)／田頭恒太 (編集)／柳生詳史 (デザイン)／清野宏之 (デザイン)
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島トオル (Smile Studio)
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　Studio T (五十音順)／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト (五十音順)　天野シロ／今井神／タケシマサトシ／森茶
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

月刊アルカディア6月号 [No.109]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.109
第10巻 第6号 通巻第109号 平成21年6月1日発行 (毎月1回1日発行)
雑誌11547-06
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555 (代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

食わず嫌いはもったいない!　今から始めるカードゲーム!?

カードゲーム大特集!

大人がハマるキッズカードゲーム
デッキにこだわる職人プレイヤーを紐解く
カードゲームの世界観

ムッククオリティの永久保存版データ集 (前編)

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

NEXT NUMBER 2009年7月号は

2009年5月30日(土)発売予定
予価880円(税込み)

CONTRIBUTE —投稿—

メールでの投稿宛先

■A-Fro文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送での宛先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 (各コーナー) 係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
7月号 (2009年5月30日) への投稿もよろしくお願いします!
8月号 (2009年6月30日) への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り
8月号／5月18日(月)必着
9月号／6月16日(火)必着

ARCADIA No.109 アンケートはがき

P.128にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. ゲームに出てくるあなたと異性のキャラについて以下の質問にお答えください

A5.
彼女彼氏にしたいキャラ ：ゲーム名〔 〕キャラ名〔 〕
友達になりたいキャラ ：ゲーム名〔 〕キャラ名〔 〕
姉兄になってほしいキャラ：ゲーム名〔 〕キャラ名〔 〕
妹弟にしたいキャラ ：ゲーム名〔 〕キャラ名〔 〕
アーケードの看板娘といえば：ゲーム名〔 〕キャラ名〔 〕

Q6. アルカディアクーポンを使ったことがありますか?

A6. □ある □知っているけど使ったことがない □存在を知らなかった □いらない

使ったことがない人はその理由〔 〕

Q7. 今、一番注目しているアーケードゲームを教えてください。

A7. 〔 〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

enterbrain　ファミ通DVDビデオ

闘志再撃
拳を燃やせ！

STREET FIGHTER IV

全国大会

STREET FIGHTER IV NATIONAL TOURNAMENT
DVD

王座認定までの軌跡をたどれ!!

当日行われた全128試合を全て収録!!

当日行われた予選、決勝トーナメントの全128試合を全て収録!! 全国で開催された予選大会を勝ち上がり、さらに決勝大会の予選トーナメント、決勝トーナメントと勝ち進むプレイヤーたちの軌跡をたどることができます。

勝敗を決したあの勝負を振り返る!!

大会当日最もエキサイトした試合、その大一番を勝者、敗者と共に当日の試合を観ながらインタビューで振り返ります。勝負を決めた“あの一撃”を繰り出した時のそれぞれの心理状態を分析致します。

闘志再撃 拳を燃やせ
ストリートファイターIV
全国大会 DVD　**4月30日発売**

片面二層3枚組　価格：5,040円（税込）

EBDVD-00045／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／16:9
DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ　DOLBY DIGITAL　Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.　2 NTSC 日本国内向　DVD VIDEO

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11547-06

4910115470697
00838

月刊アルカディア No.109 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表) enterbrain